1991年9月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第9号通巻33号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 400yen

# マルカツ 勝PCエンジン

1991 9月号



2大別冊付録

## RPG SUPERコレクション

モンビット/BURAI
ソーサリアン/ロードス島戦記
発売中ソフト全カタログつき

## ファイヤープロレスリング2

全選手データ下じき

独走発表!! スーパーROM²ゲーム化決定

## サイレントメビウス
## ファージアスの邪皇帝


Enjoy Hudson
SUPER GRAFX 専用ソフト
8月23日発売・希望小売価格9,800円(税別)・8M
時すでに遅く、新帝国打倒には
困難を期す……1941。
PC Engine
1941™
COUNTER ATTACK
©1991 HUDSON SOFT
©CAPCOM 1990
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

勝（マルカツ）PCエンジン＆兄弟誌 月刊コンプ（コミック）

盛夏特報!!

# スーパーCD

本誌で連載中の読者参加ゲーム「ファージアスの邪皇帝」と、兄弟誌コミックコンプで絶大な人気を誇り、劇場公開も迫るハイパーコミック「サイ

# サイレントメビウス



©麻宮騎亜／角川書店／角川メディア・オフィス

## 発売：角川メディア・オフィス

本誌の兄弟誌、月刊コミックコンプで連載され、8月17日より全国松竹系で劇場公開される「サイレントメビウス」が、PCエンジン・スーパーCD-ROM²で登場！　まったく新しく作られたオリジナルストーリーをもとに展開される。AVG要素がプラスされたハイパーサイキックなRPGなのだ。





# から超人気の作品が

詳しくは
次の
ページへ

# ROM²化決定!!

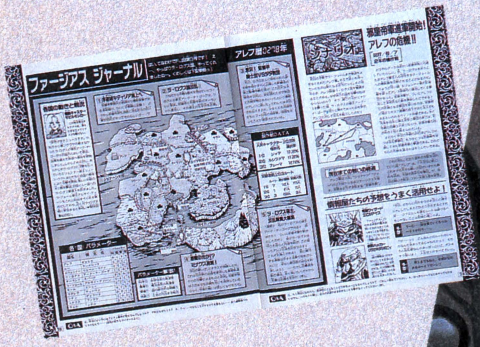
にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

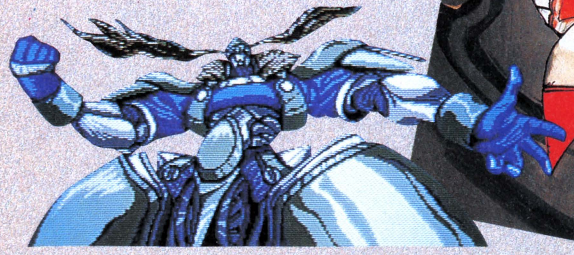
レントメビウス」のゲーム化が決定！　ジャンルは2タイトルともにRPGで、しかもスーパーCD-ROM²専用ソフトなのだ！

## ファージアスの邪皇帝

### 発売：ヒューマン

本誌で連載中の読者参加ゲーム「ファージアスの邪皇帝」が、多数の読者のみなさんからの要望に応え、ついにPCエンジン・スーパーCD-ROM²化決定!!　ジャンルはRPGで、新感覚あふれるメタルSFファンタジーなのだ。制作は良質なゲームづくりに定評あるヒューマン。もちろん、本誌編集部も制作に参加しているぞ！



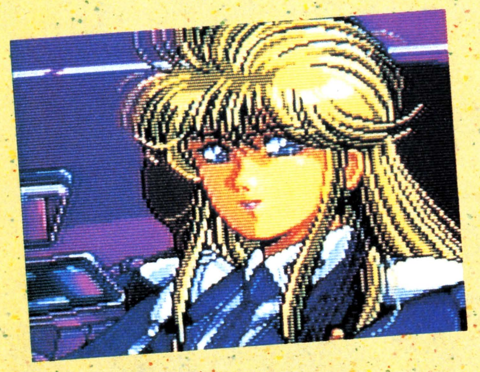


つづき

PCエンジン版『サイレントメビウス』は、映画版総監督の菊池通隆氏が、映画とは別のキャラデザインでビジュアルグラフィックの原画を担当。その細密なグラフィックをアニメ並みに動かすため、スーパーCD-ROM²専用になったんだ。もちろんCDの特性を生かし、メインキャラの声はすべて映画版と同じキャストになる予定だ。

対妖魔用特殊警察、AMPのメンバーたちがパーティを組んで、サイバーなモンスターとバリバリ戦っちゃうのだ。実はこれ、すべて電脳空間の出来事。コンピュータのファンタジーネットゲームで多発する怪事件を解決するため、AMPが出動するわけ。詳細は次号以降で紹介予定！





⬆➡今号で公開した『サイレントメビウス』のすべてのPCエンジン版画面写真は、実際のゲームでは使用されない、サンプルとして描かれたグラフィックなのだ。ただしサンプルといっても、このクオリティの高さをキープしてるのだから、実際のビジュアルシーンは、スーパーCD-ROM²の能力をフルに生かした、とってもイカしたものになるはず。



⬇主人公の香津美・リキュールと剣皇グロスポリナー。

# ハイパーサイキックRPG
# サイレントメビウス

## 原作者・麻宮騎亜氏に聞く
# PC版は第3の「サイレント」になる




➡第4巻の表紙は闇雲那魅。8月上旬角川書店より発売予定。

PCエンジン版『サイレントメビウス』に、僕は総監修として参加することになりました。といってもゲームシステムなどについては「餅は餅屋」という感じで、専門の人にまかせて、僕はストーリーや世界観、演出などをチェックするつもりです。

また、ビジュアルシーンの原画を映画版総監督の菊池（通隆）くんが描くということだし、サンプルで見せてもらったグラフィックも質が高かったので、絵のクオリティの点では安心していますね。もちろんほかのどんなゲームの追随をも許さない（笑）ソフトになるはずです。

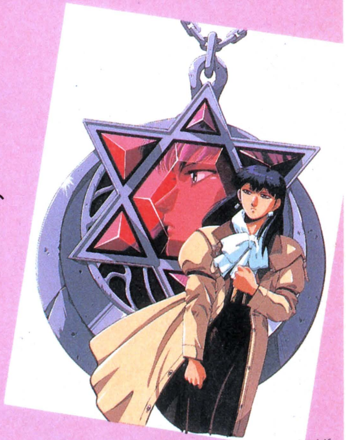
キャラクターのデザインはコミック版のものになるので、映画版ともまた雰囲気が違う、第3の『サイレントメビウス』になるわけですね。

### プロフィール

1988年5月号より「サイレントメビウス」を連載開始。爆発的人気を獲得し、現在「コンパイラ」（コミックアフタヌーン誌）なども連載中。著書多数。

# マルチメディアで展開中!!

もとは雑誌連載から始まった本作品も、現在コミックのワクを超え、さまざまなメディアに進出している。小説、ゲームブック、グッズ、立体モデル、イメージサントラCD、パソコンゲーム、海外出版、映画そしてPCエンジン版ゲームへ。8月中旬には角川書店よりジグソーパズルが発売予定。

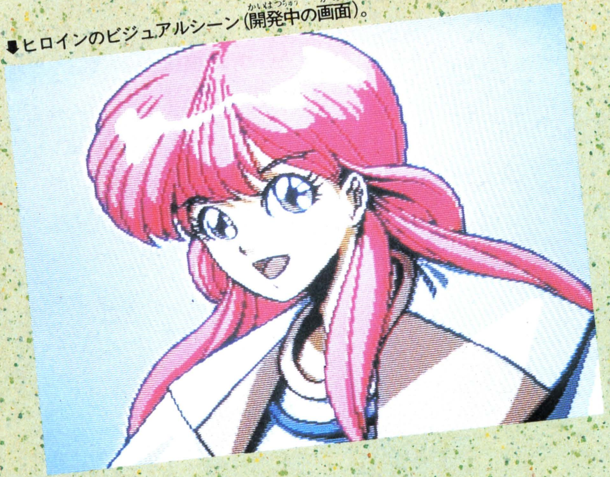


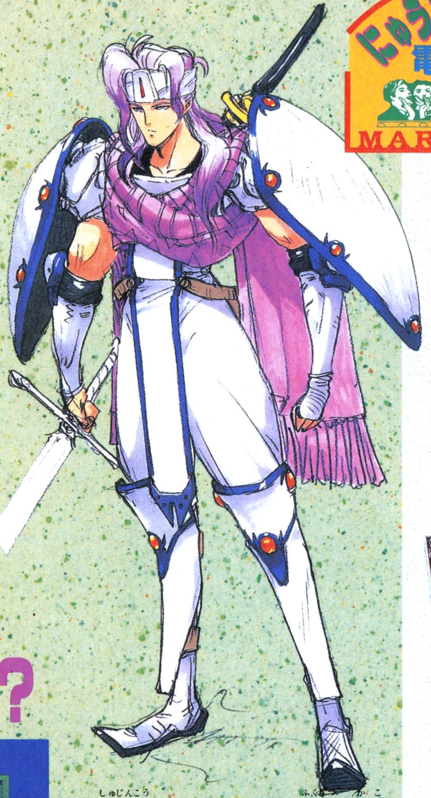



⬆8月1日に映画版のノベライズ「天下る軌道」が角川書店より発売されるので、待ちきれない人はこちらをどうぞ。

⬅いよいよ映画「サイレントメビウス」が8月17日より全国松竹系でロードショー。総監督は「超音戦士ボーグマン」などで有名な菊池通隆氏だから、はっきりいって仕上がりは保証付き。

⬇ヒロインのビジュアルシーン(開発中の画面)。



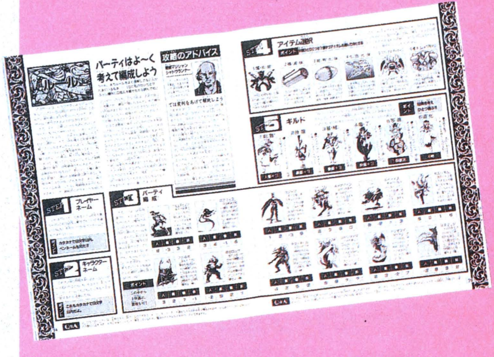


⬆主人公ディメオラ。かなり複雑な過去を秘めているらしい。キャラクターデザインはコミック作者の薄葉士郎氏だぞ。

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

# 原作はG/Fプロジェクト

制作には本誌で原作の誌上ゲームを連載している企画集団「G/Fプロジェクト」が全面協力。ストーリーやキャラクター設定なども、新たにゲーム用に練り直されるのだ。そのスケールは、ファージアス大陸を越え、異次元や宇宙空間までぶっ飛びまくるぞ！



⬆原作は本誌で連載中の誌上ゲーム。発売前の練習がわりにキミも参加してみない？

『ファージアスの邪皇帝』は、従来のファンタジーとはひと味違う世界を舞台に展開される本格派RPG。ゲームシステムなどの詳しい情報はまだ明かされていないが、スーパーCD-ROM²のパワーを生かした、豊富なビジュアルシーンが満載される！

## ヒューマンが社運をかける!?

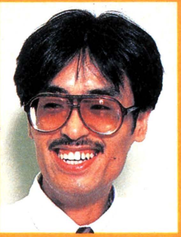
# ファージアスの邪皇帝



制作進行中!! 快調に、

## 一流スタッフが勢ぞろい!!

### 制作総指揮 飯田和憙氏



具体的なことはまだ、公表できませんが、『ファージアス』独自の新しいゲームシステムに注目してください。シナリオ重視の壮大な物語になるので、楽しんでもらえるはず。

### コーディネーター 茶々丸氏



ヒューマンCD-ROM²ゲームの第2弾として、絶対に面白い！という自信があるゲームを提供します。またできるだけ安く、良心的な価格で販売したいとも思っています。

### 企画担当 矢野了也氏



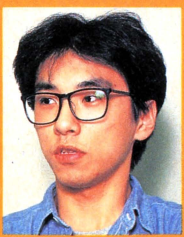
パーティメンバー同士の会話ができたり、イベントを視覚的な演出でサポートしたりして、プレイヤーがより楽しめる仕掛けを作っています。ビジュアルシーンも凝ってますよ。

### メインプログラマー 高橋信哉氏



スーパーCD-ROM²専用ソフトということで、アクセスなどの点はラクになりましたが、そのぶんクオリティの高いものを提供しなければ……と考えています。

### 美術監督 阿部賢一氏



やはりCD-ROM²ということを意識して、CDでしかできないものを作りたい。ユーザーには、ビジュアルシーン1枚1枚の絵の深みをじっくり見てほしいですね。

### 音楽監督 庭山博也氏



世界観に合わせて、映画音楽のような重厚な曲を作ります。実際、従来のように打ち込みだけで作るのではなく、一流のミュージシャンを集めて、"本物の音"を聞かせます。

月刊 マルカツ 勝PCエンジン
SEPT.CONTENTS
［9月号目次］
1991 ⑨ Vol.33
発行／角川書店



## 夏休み SPECIAL付録 1

新作紹介から徹底攻略、おまけにカタログまでついて、まさにRPGオールインワン！

ROLE PLAYING GAME
# Super Collection



## NEW SOFT TIMES 131

●怒濤のごとく押し寄せる発売直前ソフトを㊖が斬る!!



## HOW TO WIN 21

●発売直前の人気ゲームを、ポイントおさえてズバッと攻略!!



## ゲームの達人 35

●発売中のソフトを、ウラからオモテから遊びつくそう!!

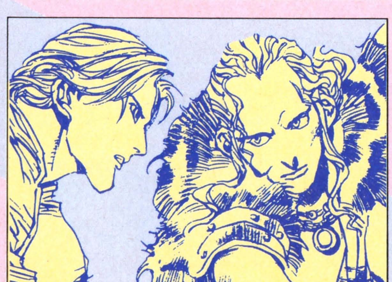


## ロードス島戦記

ファリスの聖女 ——第4章——

大好評連載中!!



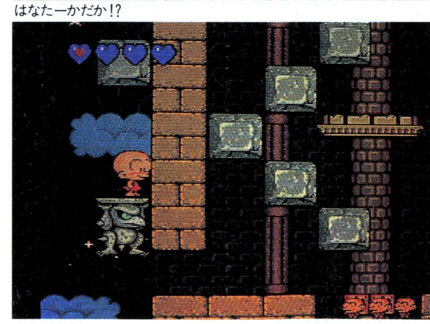




ワールドジョッキー



はなたーかだか!?



PC原人2




精霊戦士スプリガン

夏休み SPECIAL付録2

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

全16選手 闘魂下じき






《GAME INDEX》
アイウエオ順



☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。



ゲームデータ

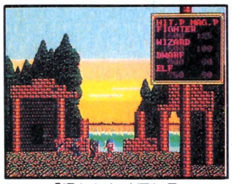
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| CD-ROM² | スーパーグラフィックス専用 | RPG ロールプレイング | AVG アドベンチャー | A・PZG アクション・パズル |
| スーパーCD-ROM² | GT対応 | A・RPG アクション・ロールプレイング | SLG シミュレーション | ETC その他 |
| 新旧CD-ROM²両対応 | PC・SG両対応 | STG シューティング | SPG スポーツ | |
| Huカード（数字はメガ数） | バックアップ対応 | ACT アクション | PZG パズル | |

表紙イラスト●佐々木晃［TONG KING SHOW］ 表紙アートディレクション●グァバモリオカ 表紙ロゴデザイン●高木和雄［AR＋DA］


Enjoy Hudson
青春はちっ
竜は、キミの心の鏡。自然と平和を愛し、愛と友情を大切にする。そんな優しい心が強ければ強いほど、世界にたった一匹しかいない、キミだけの竜がスクスク育っていくんだ。竜を立派に育てた人は、その感動をいつまでも忘れずに、純粋な気持ちのままでいよう。たとえ大人になってもね。
たまご
シードラゴン
チャイルドドラゴン
ベビードラゴン
聖竜伝説
モンビット
MONBIT
8/30発売 6,800円
©1991 HUDSON SOFT ©BGS(シープロジェクト)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡


ぽけな僕たち
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
?
進化するドラゴン、
最後はどう変わるのか!?
スカイドラゴン
ファイヤードラゴン
●モンビットのエンディングテーマ曲
「青春はちっぽけな僕たち」もよろしくね
「モンビット」のエンディングテーマがCDシングルに! 歌うのはこの曲でデビューの井上麻美ちゃん。ミスCDロムのグランプリに輝いた美少女だぞ。8月25日、ファンハウスから発売!!
さらに拡がるPCエンジンの世界
TENNOKOE BANK
天の声バンク
データバックアップカード
"天の声2"や"CD·ROM² インターフェイス(IFU30)"等のバックアップ・データを、最大4台分も保存できる。カードサイズで持ち運びにも便利で、ゲームのデータを気軽に出し入れすることが可能だ。
定価3,880円 9月6日発売
HE SYSTEM
TENNOKOE BANK
天の声バンク
© 1991 HUDSON SOFT
HuCARD





「呪われたオアシス」


「氷の洞窟」


「天の神々たち」


「呪われたクィーンマリー号」

## 発売前からすでに名作!! 前人未踏のアクションRPG間もなく発売！

「ソーサリアン」だからこその興奮 **1.10個のシナリオが楽しめる新システムの採用。**オープニングとエンディングのシナリオ以外は好きなシナリオを選んでプレイできます

**2.プレイヤーに許された大幅な選択。**シナリオの選択、60種類の職業からの選択、無限に近い組合せによるパーティー選択、120種にのぼる魔法の選択などプレイヤーが自由に選んで楽しめます

**3.人生を感じさせる登場人物。**キャラクターメイキングも大きな魅力 種別、性別、能力値、年齢を決めて冒険に旅立ちます それぞれには寿命までもが設定されているのです

**4.CD-ROMならではの迫力。**アニメシーンいっぱいの感動のオープニングやエンディングさらにCD音源音楽のふんだんな使用がさらにゲームを盛り上げます

**この秋発売！** 希望小売価格 ¥7,200（税別）

# ソーサリアン



Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

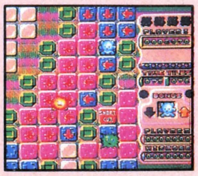
## 迷路の中で時を忘れる！フランス生まれのおしゃれなアクション・ゲーム！

# SQWEEK スクウィーク

スピーディーな動き、よく練られた迷路、ゲームを盛り上げる豊富なアイテム、次々と登場するモンスター、ワクワクドキドキの全99面。制限時間内に君は何面クリアーできるか！

**8月2日発売** 希望小売価格 **¥6,400**（税込）








INFOGRAMES


Victor
犯人は誰だ!
名探偵シャーロック・ホームズに挑戦。
発売前から、実写ビデオの取り込みによる映像と音声によるまるで映画のような画面と、
本格的な推理ゲームで大評判を呼んだ本年度最高の問題作。
CD-ROMの可能性を示唆し、
まさに今までの常識を破った"事件"ともいえる大作絶賛発売中!
好評発売中!
希望小売価格
¥7,200
(税別)
〈発売が延びて申し訳ありませんでした〉
シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective
ICOM
ICOM SIMULATIONS INC
© 1991 ICOM SIMULATIONS, INC. © 1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.
ますますアブナイ! 創刊一周年記念号
ウルトラボックス5号
号を重ねる毎にファンを増やしてきた「ウルトラボックス」。
内容充実で待望の第5号制作快調。
最終回を迎えた「クスト」
スポーツ・アクション・ゲーム
クラブUB
となりのトロロ
今回の内容は
好評のアニメゲーム「クスト」は謎が謎をよぶクライマックスの最終回。
高野美世ちゃんが大活躍の純愛ドラマ
「CLUB UB Cruel Summer 誘惑のざわめき」。
アニメ業界を題材にしたRPG風アドベンチャー「となりのトロロ」。
さらに人気漫画家を起用した「インタラクティブ・コミックス」。
もちろん評判の「PCエンジンソフト図鑑」は
裏技を大特集してお送りします。そのほか本格シューティングゲームや
チョットHなスポーツアクションゲームほか満載満載のアブナイ号だ。
9月中旬発売予定
希望小売価格
¥4,800(税別)
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

LASER SOFT




**CAMPAIGN**
「ヴァリスIV」発売キャンペーン

## ヴァリスのイメージが広がるサウンドパフォーマンス

**●「ヴァリスIV」ラジオCM　8月1日(木)▶8月31日(土)**

ニッポン放送［1242KHz］ PM10:00〜PM11:00の時間帯に毎日一本オン・エア。
ハイクオリティなビジュアルの1シーンが大迫力で聞くことができます。
（野球放送等が延長の場合、放送が中止になる場合があります。）

**●テレホンサービス　8月1日(木)▶8月31日(土)**

フリーダイヤルを設置。PM12:00〜PM8:00の間「ヴァリスIV」の情報とビジュアルの1シーンをお聞かせします。

**0120−030415**
フリーダイヤル　レーザーはよい子のブランド

## ユーザーの皆様に感謝をこめてスペシャルプレゼント。

クイズの答えと、メッセージを添えてご応募ください。
抽選(2回)で総計1,000名様にオリジナルグッズをプレゼント。

1. 日本テレネット発売の「ヴァリス」シリーズや「コズミック・ファンタジー」シリーズなどのヒット作を制作しているブランド名は何というでしょう。
（ヒント・CDマークのブランドといえば…）

2. ラジオCM、テレホンサービスのビジュアルシーンを聞いた感想をおきかせください。また、レーザーソフトへのメッセージなどもありましたらお書き添えください。


KONAMI
古代アトランティス大陸とともに
7つの邪悪な魔物が復活した。
現代の科学をはるかに超えた
破壊力が、主要都市を襲う。
アスカ!マヤ!残虐な悪と闘うため
オーラウイングに搭乗せよ。
人類の危機を救えるのは
オーラパワーだけだ。
●多重スクロールで立体感あふれる空間演出。
●自機のセレクトは3タイプ、プレイ中でも機種の変換可能。
●自機のタイプによって異なるボム攻撃。
●コナミオリジナルI.C.〈VRC〉搭載。
●斬新な合体メカニック。
●難易度調節可能。

# ファミコンSTGの逸品。

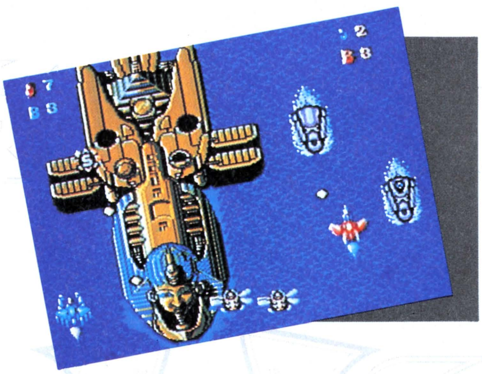
グラディウスを生みだしたコナミがファミコンシューティングの新作を開発しました。

時代を超えたウェポンショック

## CRISIS FORCE

クライシスフォース ™

© KONAMI 1991



“ファミコンシューティングの結論”をコンセプトに開発されたクライシスフォース。より多くの皆さまにこのゲームを知っていただきたい、と思っています。あなたはクライシスフォースにどんな評価を与えるか、下記の店舗でお待ちしています。

ファミリー コンピュータ用ソフト

**'91年8月27日発売決定!** 6,000円(税別)

ひと足早くゲーム画面が見られます。
8月1日よりデモ・キャンペーンを実施します!!

北海道／ジョイポート小樽㈱ｲ小川本店　ジョイポートデュオ店　ジョイポートパセオ店　カネイ小川名店街店　おもちゃのたけだ　㈱茶谷碁盤店　ホビー光　富士屋模型　富士屋模型グリン店　トイスターぐんじ　札幌そごう　㈱札幌東急百貨店　㈱丸井今井　ヨークマツザカヤ　トイスターサンピアザ店　ダイエー麻生店木馬館　ダイエー東札幌木馬館　たもちゃん　ブランタン新札幌　青森県／㈱中三青森店　岩手県／㈱川徳　おもちゃのアンデルセン　山形県／チャイルドよしのや　ファミコンプラザ2001　宮城県／タンヨ玩具店　㈱いせや仙台駅店　福島県／㈱ざらんど　トイスかんの本店　栃木県／パラダイス21　田名網玩具　おもちゃの中里　モモタロ　トキワ屋　茨城県／おもちゃのおくむら　トイアンドホビーヤナギワ　㈱かしわや　ソアル　群司商店　㈱オオツカ　群馬県／おもちゃのキジマ　夢・倶楽部　㈱ポップゾーン　ピッコロ境町店　㈱サンルージュ伊勢崎　群馬県民生協　アイ・スクウェア　ベルタウンおもちゃのキンコンカン　千葉県／㈲ポニーランド茂原店　一心堂　ホビーロード＆家電部　ファミコンランドスペース３君津子安店　おもちゃのサイトウ　ファミコンランドスペース３君津中野店　㈱おかじま電器幕張店　㈱おかじま電器松戸店　㈱おかじま電器東金店　うえはら　㈱やまねや新松戸店　㈲ベビーセンターまじま　埼玉県／おもちゃの長谷川　㈲ナイスプリントニッセイ　おもちゃのチロル　オモチャの専門店ロボット　おじいさんの店東口店　アンドウトーイ　春日部ロビンソン　東京都／おもちゃのダイマル　ピットイン　マンガハウス　エンゼル玩具店　おもちゃクラブKiya　㈱アカクラ　おもちゃのマーヤ　㈱高砂屋　ヨシオカヤ　せいせきおもちゃプラザ　トイスプラザグリム　ササヤ　ヤマギワ　小田急百貨店新宿店　高島屋東京店　博品館TOYPARK　㈱東急百貨店東横店　㈱キディランド原宿店　㈱東急百貨店吉祥寺店　㈱東武百貨店池袋店　YOULANDスリーエス　㈱PLAYQいせや玉川店　㈱いせや多摩永山店　神奈川県／㈱平田人形紅谷パールロード店　ホビーショップどろんこかば　ひろし屋シャル店　横浜高島屋　㈱いせや小田原店　㈱いせや川崎PLAYQ店　山梨県／日向山梨店　㈱クリちゃん湯村店　静岡県／ホビヨン　イトーヨーカドー沼津店　イッポードー　エスプラザスズエ　おもちゃのぱる　サンロード富士店　サンロードサンカ店　新潟県／太田商店　パーソン　ダイエー新潟店ファミコンショップ　㈱日野屋玩具店　長野県／MORIJI2　ふぁみこん通り松本店　ふぁみこん通り二子店　ふぁみこん通り広丘店　ふぁみこん通り塩尻店　ふぁみこん通り岡谷店　ふぁみこん通り豊科駅前店　ふぁみこん通り伊那店　ふぁみこん通り駒ヶ根店　ふぁみこん通り飯田店　ふぁみこん通り諏訪店　富山県／VIVA・MEZZO　石川県／げーむくん　愛知県／なかがわミカ店　なかがわ寄住店　フタバヤ　よねや知立店　おもちゃの街ブレーメン　ビデオレンタルシティ鴨川店　名鉄百貨店　デンマーク江南店　おとわや　アリス　松坂屋本店　ふぁみこん通り春日井店　岐阜県／パソコンショップメリット　三重県／辻井電器商会　京都府／だるまや　大丸京都店　奈良県／システム21　カメラアサヒジャスコ奈良南店　プリンス　和歌山県／和歌山ミノスケ　大阪府／ソフトウェーブ　ワールド　サンチャイルド徳庵店　サンチャイルド福島店　おおさきや書店　ファミコンショップアルマ八戸里店　ミノスケドラゴン　ドラゴン中百舌鳥店　ファミコンシティ　ドラゴン古市店　ファミコンショップアルマ北花田店　おもっちゃマン泉北店　がくりん岸和田店　吉岡玩具店　おもちゃの店ペンギン　おもちゃ屋ケンちゃん　おもちゃのレオ　おもちゃの国ミナミ　おもちゃのツルヤ　なかよしナンナンタウン店　マミーの店　ペリカン岸和田店　ニシダヤ京橋店　川西阪急百貨店　フジランド大国町店　フジランド京橋店　フジランド塚本店　モンキーランド守口店　ソフマップ　モンキーランド日本橋店　キンダートーイなんば店　兵庫県／星電パーツさんプラザ店　㈱タケモト模型　アクシス　山貴書店姫路店　ドラゴン立花店　アップル三宮店　アップル住吉店　コロボックル逆瀬川店　ブロック　タダヤ　わんぱくこぞう　ペリカン西神戸店　香川県／トイピアことぶき屋　愛媛県／ふぁんたじ屋　岡山県／こどもや　トイ＆ファンシーおだ　ミキヤポピー　サンショップ　広島県／フミヤ　ソフト＆ソフト　HANS曙店　みどり屋玩具　福屋広島店　島根県／山陰ジャスコ　山口県／てんてんはうす　福岡県／ファミコンショップシルバーライフ　岩田屋本店　ぴーこっく福岡天神地下街店　ぴーこっく久留米本店　ダイエー原店　小倉井筒屋　黒崎そごう　熊本県／ファミコンショップHAT　ダイエー城屋店　JB-ONE　宮崎県／ヒゲ　寿屋KIDDS昭和店　橘百貨店　鹿児島県／エンゼル鹿児島店

ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。


**コナミ株式会社**

東京本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900　〈東北〉秋田0188(24)7000
〈関東〉東京03(3262)9110　〈北陸〉新潟025(229)1141
〈関西〉大阪06(334)0399　〈九州〉福岡092(715)8200
志布志0994(72)0606
〈四国〉松山0899(33)3399
大牟田0944(55)4444
鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。




## 狙いは最終ラウンドのパスワード!

さあ、注目！シューティングの好きな人もロールプレイング、またはアクションの好きな人も、この「サーカスライド」に挑戦してくれ。ルールは簡単。主人公のカメレオンを操作して画面内の昆虫を全て飲み込み、食虫植物に食べさせ出口に行く。これでラウンドクリアー。しかし、出口までの道のりは決して楽ではない。昆虫はいなくなったがパズルという大きな壁が君の前に立ちはだかるだろう。

40すべてのラウンドをいちはやくクリアーするのは誰だ！銀色に輝くクリアーメダルを手にするのは　君かもしれない……

## 先着500名!クリアーメダルプレゼント!

全40面クリアーした方には先着500名様にサーカスライド特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント！

官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、ユニポスト・オブ・ジャパンまでドンドン送ろう。







税込価格5,400円
(税抜価格5,243円)


株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991～3

マルカツPCエンジン9月号Aハガキ

きりとり線

# ついに日本版が誕生!!



# 視力回復トレーニング講座

近視、乱視、遠視、老眼の
復活は夢ではない!!



●このハガキ1枚であなたの眼が変わる!!

ついに誕生!!

# 視力回復 トレーニング講座



アメリカから上陸。全米で43万人がその効果を証明！画期的トレーニング遂に公開！



器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます！

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

**視力0.1以下でもあきらめるな！遠視・乱視も訓練しだい。**

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

体験マンガ










**ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。**

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、１か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。メガネやコンタクトは一生のハンデ。驚異の方法を体験してみませんか！

**●このプログラムの開発者のご略歴●**


ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

**体験者の喜びの声**

以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。３か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。



(加藤健二・20歳)

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は抜群！視力が1.0以上になりそうです。



(島田龍也・15歳)










## 案内書無料急送！

左のハガキに記入し今、スグポストへ！

お急ぎの方はお電話で!!

☎東京03(3318)6111(代)

●受付：朝9時30分～夜9時（年中無休）

日本視力回復協会　〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

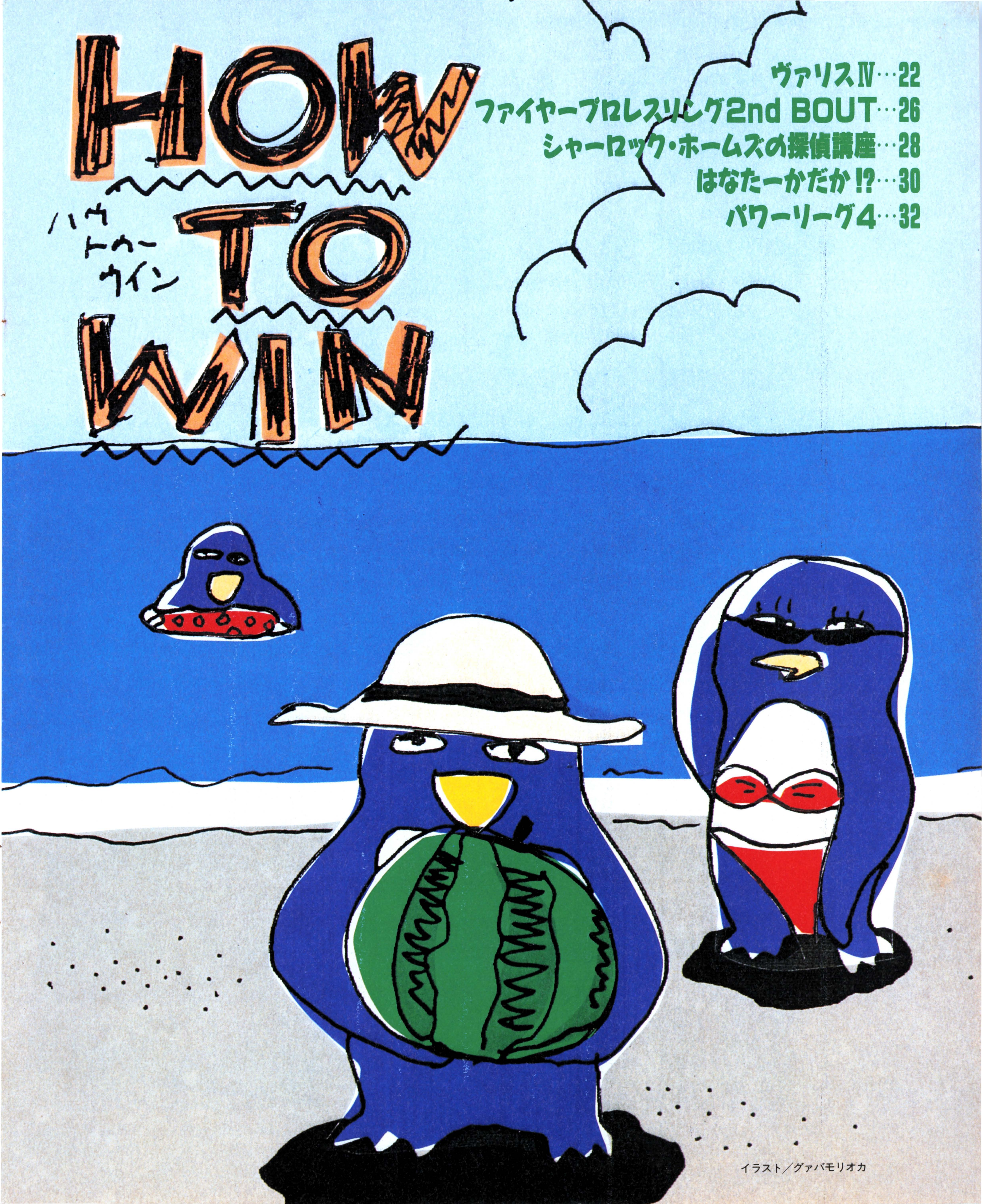


PC Engine
エランが跳ねる！竜がはばたく！！
この秋メサイヤがおくる、
楽々アクションゲーム
カオスを倒すのは君だ！
どらごんEGG!
HE system HuCARD
殻破りアクションゲーム!!
9月27日発売!!
¥6,500（税別）
◎この夏、ココで「どらごんEGG!」が見れるよ！
●7/31・8/1「PCエンジンサマーイベント」仙台サントピア●8/4・5「PCエンジンサマーイベント」大阪ビジネスパーク
●8/6・7「ゲームザウルス91」名古屋・吹上ホール●8/15・16「PCエンジンサマーイベント」名古屋国際会議場
●8/18「PCエンジンサマーイベント」広島市中小企業会館●8/21・22「PCエンジンサマーイベント」博多スターレーン展示会場
●8/27・28「PCエンジンサマーイベント」東京・サンシャインシティ●8/30・31「CSG」大阪・中央ビル
【スタッフ募集!】
★TVゲームの画面データ作る人!!（こういうのね▶）
★アニメシーンの原画動画描く人!!
経験者に限る。御問い合わせは池田まで。
☎03(3486)6588へダイヤルだ！
Illustration: KATSUTOSHI FUJIOKA
メサイヤ MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6311～5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時

# HOW TO WIN

ハウトゥーウイン

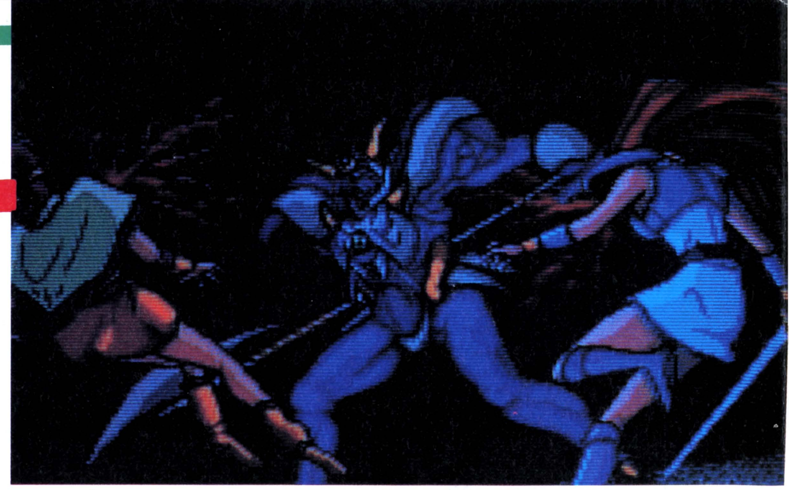




イラスト／グァバモリオカ

## アクションシーン徹底研究！

# ヴァリスIV



ビジュアルシーンの華麗さと、アクションの難しさで有名な『ヴァリス』シリーズの最新作。今回はACT４までの重要なポイントと、ボスキャラを中心に攻略するぞ！

レーザーソフト日本テレネット／8月23日発売／¥6,780　ACT

## ACT 1 独特の操作感覚に慣れないとツラいぞ！

ACT１で使えるキャラは、レナとアム。レナのスライディングは敵を回避したいとき。足場の並ぶアクロバットシーンでは、アムの回転ジャンプで切り抜ける。どちらのキャラも『ヴァリス』シリーズ特有の操作感覚を持っている。自由に操作できるよう練習しよう。



1-1

⬅アクションは、ぜんぜんなくて、セリフのみのシーンだ。




1-2

⬅スライディングや回転ジャンプを練習するためのステージだ。



1-3

⬅唯一のアクロバット。ここがジャンプできればクリアできる。



1-4

⬅床をうまくジャンプで抜けると、この斜めに登るシーンに。



1-5

⬅アクロバットのみのシーン。この敵に接触しないように！



1-6

⬅敵がいっぱい。ダメージを受けるとボスとの戦いにさしさわる。

## BOSS ダルゲン将軍

トラにまたがった偉そうな将軍。コイツの攻撃は、トラの炎と将軍自身の剣。また、トラが跳躍するときに、接触しないように注意する必要がある。剣のウェーブ攻撃も、跳躍するときも、スライディングで比較的かんたんに回避できる。また、トラが炎を吐くときには前傾姿勢になる（前足を折り曲げる）ので、タイミングよくジャンプまたはスライディングで回避できるはず。

うまく回避できるようになれば、あとはウェポン攻撃を繰り返すことで、案外楽に倒せる。

なお『ヴァリスIV』では、キャラのレベルによって、ボスのHPや攻撃パターンが変化する。ボスを相手に戦うときは、キャラは弱いほうが倒しやすいのだ。でも、ステージの途中では、レベルが低いとHPが少ない分不利。どちらがいいかは、プレイヤーのお好み次第というところ。

⬇かがんだら、次の瞬間に炎を吐く。





⬅かがんだ瞬間にスライディングで、うまく回避できるはず。



⬅マイキャラのレベルが高いと、剣のウェーブでも攻撃する。スライディングで回避！



⬆レナのウェポン攻撃のレベル２なら、なにもしなくてもダメージを与えられるのだ。

# ACT 2 アスファーを仲間として天界を目指す！

ステージの最初で仲間に加わるアスファー。他のキャラだととっても痛い針山なんかを、平気な顔で歩いてくれる。地をはう弾の攻撃も、地上の敵が相手なら、かなりの威力を発揮してくれる。有効に活用しよう。ザコ敵にはレナ、アクロバットはアム、地上をはう敵にはアスファーと、うまく使い分けて進もう。




2-1

⬅1-1と同じで、アクションなしのセリフのみ。アスファーが仲間になるのだ。




2-2

⬅アスファーの地をはう弾は、動かない敵を攻撃するのに、なかなか便利だったりする。




2-3

⬅滝つぼ。アクロバットステージ。いちばん上のルートを進むのが正解だろう。




2-4

⬅他のキャラは、青いトゲに触れるとダメージとなる。このシーンはアスファーで進もう。

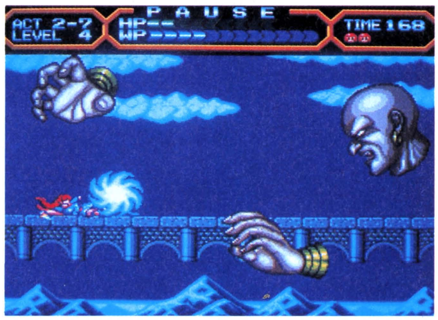



2-5

⬅天井に頭がひっかかるので、ジャンプにかなりシビアなタイミングが要求されるぞ！

## BOSS バリーエルダー

顔と2本の手だけという、けっこう不気味なボス。顔に当てないとダメージにならない。手と口から白くて大きな弾を発射してくる。また、迫ってくる手にも注意を必要とされる。かなり狭い空間で、手と弾を回避しなければならないのだ。アムで戦うと、攻撃が手を突き抜けてくれる分ダメージは与えやすいが、敵の攻撃を回避しづらくなる。でも、レナだと、スライディングで弾を回避できるけど、スライディングの方向を間違えると、手に接触してしまい、結局ダメージを受けることになる。

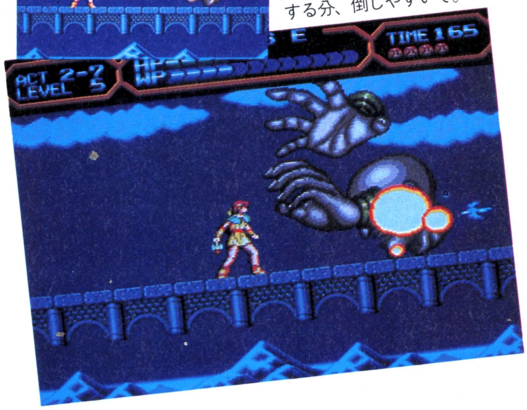



⬆スライディング中は敵の攻撃をいっさい受けつけない。でも、スライディングし終わった直後にダメージを受けることが多い。なかなかシビアなのだ。



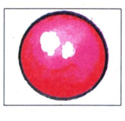

⬅アムの攻撃は、敵の手をすり抜ける。

⬇回避にテクを必要とする分、倒しやすいぞ。



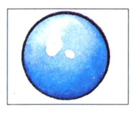

## アイテムの効果を頭に叩きこめ！

このゲームでは、非常に難しいアクションを要求される。レベルアップやHP回復などのアイテムが、うまく取れるかどうかは、直接ステージクリアに関ってくるのだ。



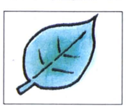
**レベルアップ**

攻撃力やHPの上限をアップさせる。ただし、ボスの強さや攻撃パターンにも影響を与える。



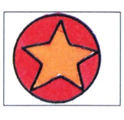
**WPアップ**

3段階にWPをアップさせる。WPはフルのときに限り、使用すると1段階減る。これを補充するのだ。



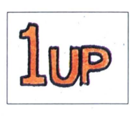
**HP2ポイント回復**

HPをちょっとだけ回復させる。瀕死のときにはけっこううれしい。



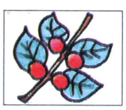
**無敵**

一定時間だけ、敵に接触してもダメージを受けない。かなしいことに、実際にはそんなに役立ってくれない。



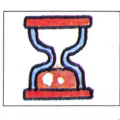
**1UP**

このゲームでは、1ミスだとステージの頭、全滅するとACTのいちばん最初に戻される。1UPは重要なのだ！



**HP6ポイント回復**

HPが満タンであるとき以外は、とってもうれしいアイテムだ。



**残り時間アップ**

残り時間を30アップさせる。残り時間が0になると1ミス。その悔しさを減らすアイテムだ。



**？**

この他に、スペシャルアイテムが隠されているというけど、それが何かは秘密。キミ自身の手で調べてくれ。

# ACT 3 天界への長い道程に待ち受ける罠・罠・罠

ACT 2クリアからACT 3のスタートにかけては、アニメーションもなにもない。ただ天界への道をつき進んでいかなければならないのだ。レナたち3人を待ち受けるのは、凶悪な敵、そして数々のトラップ。よほどアクションが得意なプレイヤーじゃない限り、しばらくはここでハマることになる。敵の出現位置を覚えておき、ウェポン攻撃で地道に倒しつつ進もう！

## 3-1

横スクロールだけという、単純なシーン構成。でも、敵が斜め下から出現したり、足場の上でキャラを待っていたり。出現パターンを知らないと、ダメージを受けやすい。足場の前では立ち止まって安全確認！



⬆地面の下から湧き出てくる敵。しゃがむかバックして攻撃だ。

⬇足場の直前に出現する敵。立ち止まらないと奈落の底。



## 3-2

まっすぐ上に進む縦スクロールのシーン。動く敵は少ないけど、足場の上に陣取って弾を吐く敵を倒さないと先に進めない。安全な場所でWPをため、アムの誘導弾をうまく使って切り抜けよう。



⬅ここでウェポン！　WPが最高なら、一発で全滅させられるぞ！



⬆敵の攻撃をくらわない安全地帯を見つけることも重要なポイント。

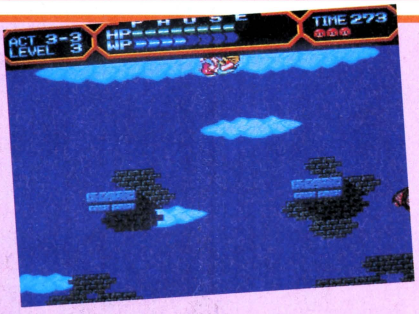
⬇安全地帯でウェポン攻撃したり、武器で攻撃したりするのだ。



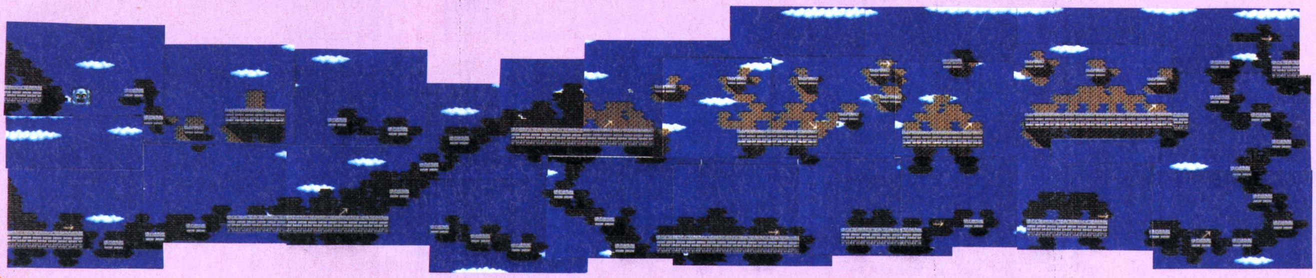
## 3-3

左下がスタート。ゴールの右上にたどり着くには、上または下のルートを進むことになる。上のルートをスムーズに移動できれば、短時間でダメージを受けずにクリアできる。だが、足を踏み外して下のルートに落ちると、かなりの苦戦を強いられる。下のルートで足を踏み外すと、1ミスでステージの最初からやり直しとなってしまう。慎重に進まなければならないのだ。進路の邪魔になる敵以外は無視して、敵を倒すよりも進むことを優先させよう。

このシーンで主役となるのは、回転ジャンプと追尾弾のアム。特に、硬い敵の多いこのシーンでは、追尾弾を有効に活用しないとクリアは難しい。



⬅上のルートをうまく使うと、ほとんど敵に出会わず進めるのだ。



## 3-4

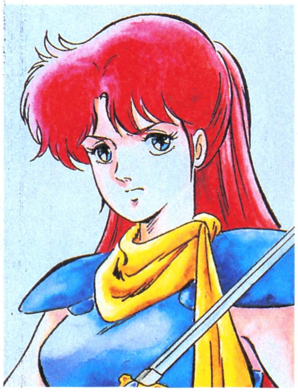
横スクロールのみの構成だが、あちこちに落とし穴のトラップが隠されている。落とし穴の直前に、右から足場が迫ってくる。この足場に乗る必要はない。足場を飛び越えるよう、向こう側にジャンプするのだ。タイミングをつかめばそんなに難しくないぞ。



⬆この足場が右から迫ってきたら、スグにジャンプの準備をしよう。

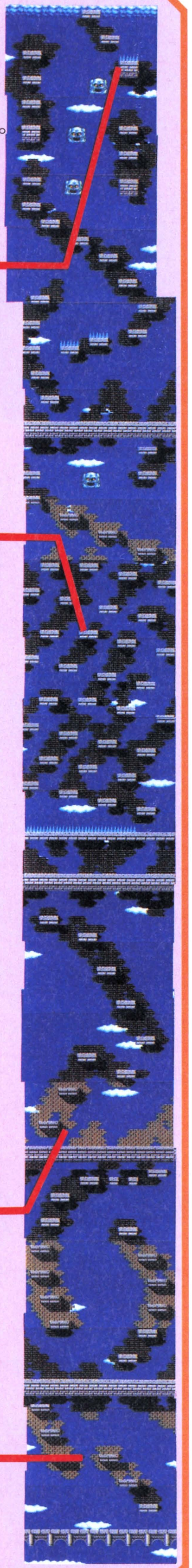
⬇足場を飛び越すようにジャンプ。床が崩れ落ちるトラップが待っているぞ。





## 3-5

縦に長〜いこのシーン。ここまでをクリアしてきたプレイヤーなら、そんなに難しくないはずだ。

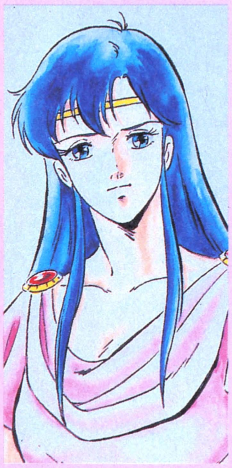




⬆トゲの上の敵はＨＰ回復アイテムを。アスファーで取れ。



⬆足場をウロつく敵。無視して進んでしまうのが正解だ。





⬆ＷＰをためて向かい合い、ウェポンと通常攻撃で倒そう。



⬆この竜は、ウェポンで攻撃すればダメージ０で倒せる。

## BOSS ラバース

羽の生えたケンタウロス。ある程度ダメージを与えると、変身してエンジェルとなる。どちらの敵にも、レナが効果的。スライディングで回避しながらＷＰをため、ウェポン攻撃だ！



⬅左右に猛スピードで移動する。スライディングで回避！



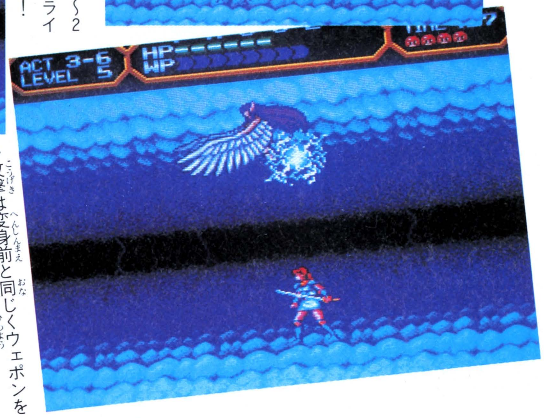
⬇上下に漂っているときには、ウェポンでダメージを与える。



⬅リング攻撃は１〜２回連続でくる。スライディングの連射だ！



⬆急降下攻撃。これもタイミングが合えば、スライディングで回避できる。



➡攻撃は変身前と同じくウェポンを使う。通常攻撃はする必要なし！

## ACT 4 天界に待ち受けるのは試練の館での死闘……

やっとの思いでACT３をクリアして、ついに天界にたどり着いた３人。だが、ヴァリスの剣を手にするためには、試練の館をクリアしなければならないという。それもレナだけで。孤独なACT４の戦いは、たったの３シーンなんだけど、はっきりいって凶悪そのもの。特にACT４－２の、広大な試練の館内部での戦いは、熾烈を極めている。敵の出現場所や攻撃パターンを、完全に記憶しておかないと、とてもじゃないけどクリアできないのだ。アイテムを持っていない敵は、なるべくスライディング等で回避し、無駄な戦いは極力避けよう。４シーン目には、あっと驚くボスが待っているぞ！



⬆突然姿を現し、音符で攻撃する。場所を覚えておき、待ち構えて剣で攻撃！



⬇美しい天使たちだが、攻撃はエゲツない。無理に攻撃せず、回避したほうがいい場面も多い。



⬅試練の館を抜けると、美しい天の原。でも、ここにも敵がいっぱい！

# ファイヤープロレスリング2nd BOUT

セカンド　バウト



全16レスラーについて、技のかけ方、破壊力、体力回復に関する、プレイに役立つデータがつまっている「闘魂下じき」。このページをよく読んで、ふろくを120%活用しよう！　『ファイプロ2』のチャンピオンになるのはキミだっ！

ヒューマン／8月30日発売／¥6,900　SPG　4M

## 基礎編　まずはゲームのシステムを覚えよう

### 4つのゲームモード

このゲームには4種類のモードが用意されている。さっそくくわしく紹介していこう。

「エキサイトシリーズ」は好きな相手と対戦できるモード。試合時間、勝負形式などを自由に設定できるようになっている。

「ワールドチャンピオンシリーズ」は前作でもおなじみの勝ち抜き戦。自分以外のレスラーが敵として登場してくる。

「スーパートーナメント」は全16選手によるトーナメント。16人まで参加可能（もちろんひとりでも参加できる）な話題のモードだ。ちなみに組み合わせはランダムに決められる。

最後の「イリミネーションマッチ」は、5対5の柔道形式による勝ち抜き戦だ。




⬅シングル、タッグなどの設定はもちろん、相手の指名もできる。




⬅シングルは15人、タッグは7チームに勝ち抜くと優勝だ。




⬅16人まで参加可能なシングルマッチだけのトーナメントだ。

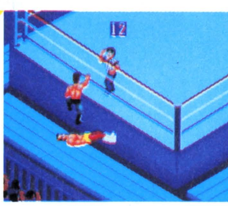



⬅5人ずつチームを組んで戦うモード。これもシングルマッチのみ。

### 基本ルール

基本ルールは以下のとおり。

- ＊フォールした相手から3カウント奪うと勝ち。
- ＊関節技をかけた相手がギブアップすると勝ち。
- ＊20カウント以上場外にいるとリングアウト負け。
- ＊5カウント以上コーナーポストにのぼっていると反則負け。
- ＊ロープ際のフォール、関節技はロープブレイクになる。



⬅20カウントまでにリング内に生還しないと負け。

3本勝負は先に2勝、1本勝負は先に1勝したほうが最終的な勝者（ただし3本勝負で両者が引き分けた場合は両者とも負けになる）。3試合めで引き分けたり、2試合連続して引き分けた場合はドローゲームとなり、最終的にも引き分けとなる。

### 技をかけるタイミング

このゲームでは、敵と組み合ったからといって、やみくもにボタンを押しても技をかけることはできない。逆に敵の技を受けてしまうことだろう。ポイントは腰。両者が組み合って少しすると腰を落とす（ヒザを折り曲げる）ので、その瞬間に技をかけるというわけだ。腰を落とすタイミングを覚えるよう、よく練習しよう。



# 応用編 闘魂下じきを120%活用するために

## 下じきの読みとり方 その1 選手データ

《サイズ》S(小)、M(中)、L(大)の3種類がある。パイルドライバーやラリアートといった技をかけられたとき、一定の確率で技をはね返すことができるが、その確率に影響してくるのだ(体の大きいほうが技をはね返しやすくなっている)。



⬆パイルドライバーをリバースしたり(右)、フライングクロスチョップをブロックしたり(左)できる。

《走力》歩いたり走ったりするときのスピード。コーナーポストに上がるスピードもこれによって違ってくる。数字が大きいほどスピードが速い。



⬆走力はコーナーポストに上がるスピードにも影響しているのだ。

《場外》場外戦になったとき、COM側の選手がリング内に戻ろうとする秒数(プレイヤーが操作しているときは関係ない)。

## 腕と脚にもダメージを受ける

腕や脚に●がついているのは敵の関節にもダメージを与えられる技。両関節とも2段階までパワーダウンし、パンチの破壊力や走力などに影響が出てくるのだ。2段階パワーダウンした状態でさらにダメージを受けてしまうと、体力がまだ残っていてもギブアップさせられてしまうので注意!



冴刃 明



●サイズ……M
●走力………4
●場外……3秒

| 操作方法 | 技の名前 | 破壊力(自爆) | 腕 | 脚 |
|---|---|---|---|---|
| Ⓘ | ミドルキック | 5 | | |
| Ⓘⅱ | ローキック | 1 | | ● |
| RUN | 大車輪キック | 21(11) | | |
| 走りながらⒾ | ドロップキック | 9(5) | | |
| 走りながらⅡ | ジャンピングニーバット | 9 | | |
| 組んでⒾ+←→ | バックドロップ | 25 | | |
| 組んでⒾ+↑ | フロントスープレックス | 15 | | |
| 組んでⒾ+↓ | キャプチュード ★ | 22 | | |
| 組んでⅡ | ニーリフト | 11 | | |
| 組んでⅡ+✣ | ハンマースルー(鉄柱・鉄■) | 10 | | |
| 組んでRUN | フロントフェイスロック | 8 | | |
| 組んでⒾ+Ⅱ+ | | | | |
| バックをとってⒾ | バックドロップ | 25 | | |
| バックをとってRUN | スリーパーホールド | 8 | | |
| バックをとってRUN+←→ | ジャーマンスープレックス | 26 | | |
| バックをとられてⒾ | 腕固め | 2 | ● | |
| トップロープからⒾ | × | × | | |
| トップロープからⅡ | × | × | | |
| ダウンしている相手に近づいてRUN | 膝十字固め | 2 | | ● |
| 場外の相手めがけて走りⒾ | × | × | | |

## 下じきの読みとり方 その2 技について

《破壊力》表の数字がその技の破壊力。ただし、関節技(脇固めなど)のみ8回「ギシッ」といったときの数字になっている。

《必殺技》★印がついている技が各選手の必殺技。より大きなダメージを敵に与えることができる。

《流血技》赤で書いてあるのは、敵を流血させることのできる技だ。

《自爆》飛び技などを失敗すると、逆に自分がダメージを受けてしまうのだ。

《隠し技》ある方向キーを押しながらⒾⅡボタンを同時に押すとかかる隠し技。各レスラーともひとつずつ持っているので、各自調べて空らんに書き込もう!



⬅クラッシャー・新也の必殺技であるDDT。威力バツグンだ。



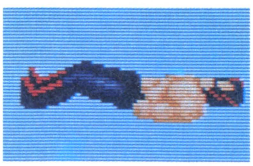
⬅流血技である大車輪キック。流血させると体力回復が遅くなる。

## 体力の回復について

《回復》各レスラーはゲーム開始時に256ポイントの体力を持っている。ダメージを受けるたびにこれが減っていくのだが、もちろん回復もする。その度合は下じきにある表のとおり。流血するとかなり不利になることがわかるだろう。走っているときと、もうろう状態のときはまったく回復しないので注意しよう。



⬆もうろう状態は無防備かつ、体力も回復しない。



⬅ダウン状態。少しだけだが体力は回復する。

## 番外編 ツープラトン攻撃

タッグマッチのみ使える技、それがツープラトン攻撃だ。タッチ直後の数秒間や場外戦のときに、敵のレスラーに2人で組みつくことによってかけることができる(敵に与えるダメージはボタンを押したプレイヤー側のデータをもとに計算される)。



➡前から組みつくとツープラトンのブレーンバスターになる。



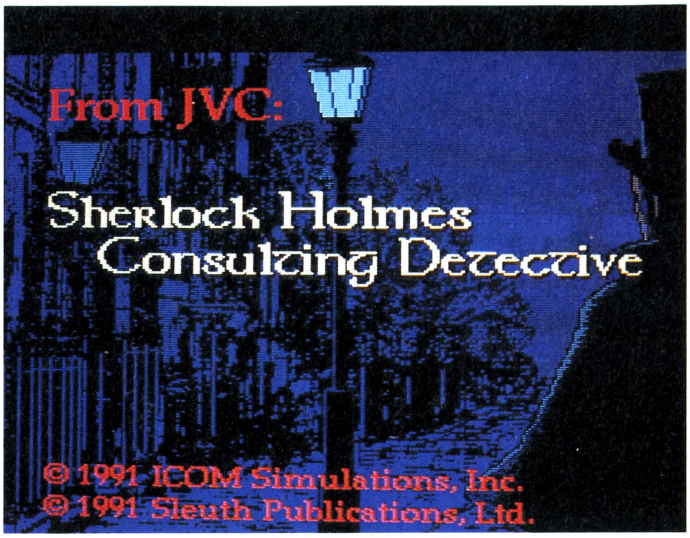
⬅敵の背後から組みついて技をかけるとツープラトンのバックドロップに。これらは全選手共通だ。

徹底解明！事件1「ミイラの呪い」

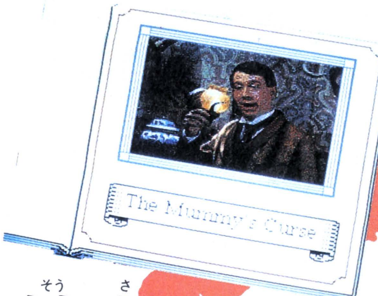
# シャーロック・ホームズの探偵講座

コマンド総当たりでは解けない本格派推理アドベンチャー。実写ビデオ取り込みの迫真の画面から、表情、動きを読み取り、話をしっかり聞いて推理せよ！

ビクター音産／発売中／¥7,200　AVG

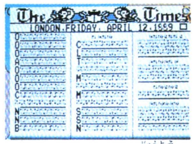



## 犯人はミイラなのか？　人間なのか？




⬅プロローグもしっかり見て、事件の概要を把握せよ。

恐怖の連続殺人事件発生！　エジプトのピラミッド発掘隊のメンバーが次々と3人も殺され、いずれの死体も首にはミイラの包帯がしっかりと巻きつけられていた。数千年の時を経てミイラがよみがえり、墓を荒らした者たちに復讐を図っているのでは……ロンドン中が動揺し、権威と良識のある新聞として知られる「タイムス」までが「ミイラの呪いか？」などと書く一大騒動となったのである。しかし、ワトソンもホームズもそんな非科学的な話は信じない。真相を追及すべく、ふたりの捜査がいま開始される！




⬆「タイムス」は重要な情報源なのだ。

⬇ペーパーの付録もあるがゲーム内でも読めるぞ。



よくある日本製アドベンチャーゲームとはゲームの作り方が異なる部分があり、とまどうことがあると思う。この捜査のコツはぜひ読んでおいてほしい。

## 捜査のコツはこれだ!!

### 1 手帳は探偵の財産

最初から情報源となる知人や図書館などが記されているが、一番大事なのは捜査線上に浮かび上がった者たちの名前。聞き込みで関係者の名前を耳にしたらチェックを。ロンドンの住所録でその名を見つけてマークし、次にノートアイコンを選ぶと、その名前がノートに写されるぞ。メモをしないと解けないわけではないが、したほうが頭が整理できる。




### 2 何度訪ねても話は同じ

つい、いままでのアドベンチャーゲームの感覚で、状況が変わったら相手の話が変わるだろう、と思いがちだけど、ひとりから聞ける話は1種類。その中から自分の観察力で情報を引き出さなければいけないのだ。

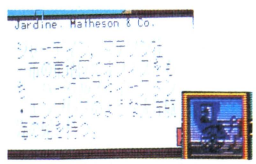
### 3 ベーカー街探偵団を活用せよ




彼らは優秀な探偵たち。関係者への聞き込みに出かける前に、まず彼らに下調べしてもらうといい。留守宅に無駄足を運ばなくてすむこともあるし、また探偵団だけにしかつかめない情報もあるぞ。

### 4 ファイルは要チェック

このファイルにはホームズが永年かかって収集した情報が収められている。会社や大学、協会、著名人物、悪名高い人物などについては、このファイルで調べると、有益な情報が得られるだろう。




### 5 答えは手帳とキミの頭の中に



ホームズは推理の人。犯人を追い詰めて吐かせる探偵ではない。だから情報が集まったら、裁判所へ。判事が受けつけたら、推理に必要な最低限の情報をすでにキミは手にしているということだ。

# いよいよ捜査開始！

じつはごくごく少ない聞き込みで解決もできる。だが、最初からそれを見つけ出すのはまず不可能。最短コースは、じっくりと捜査して解決した後に再チャレンジで。

## 事件の詳細を調べよう

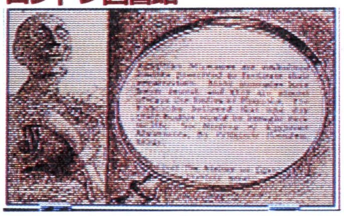
事件がいつ、いかにして、起こったのか、まずはそれを把握しなければならない。プロローグも重要だし、新聞も要チェック。当然、事件の記事はチェックすべきだが、捜査が進んだところで読み直してみると、最初は読み過ごした記事の中にも重要な情報があるのを発見できるだろう。事件の詳細を知るには、死体発見者の話、警察などの捜査関係者に聞くのが一番。図書館やサマーセットハウス、酒場などにも大事なヒントがあるぞ。

### 記者エリス



⬆「タイムス」の記者。事件には詳しくないが、記事を書いた記者について教えてくれる。

### ロンドン図書館



⬅この事件では、ミイラについて調べてみよう。なかなか勉強になるぞ。

### 発見者テニー





⬅⬆船の中で起こった第2の殺人の発見者。発見の時の様子を詳しく語ってくれる。

### 犯罪学研究所所長マレー





⬅⬆重要証拠品、死体に巻かれていたミイラの包帯を見せてくれる。

### 検死担当官ジャスパー



⬅彼に話を聞くと、凶器がわかるぞ。

### 記者ホッグ



⬅元スコットランドヤードの警部。

### 裏の消息筋シンウェル



⬅前科者の酒場のマスター。

### 刑事レストレード



⬅無能なくせにえらそうな担当刑事。

## 被害者についてよく知ろう

被害者についての情報は、事件解決の上で最も大切。ほとんどの動機は、被害者の人柄やその生活の中に隠されている。そして、通常の推理ものの犯人は必ず被害者の家族、知人、友人の中に発見できるものなのだ。特に連続殺人事件の場合、まず最初にやるべきことは被害者の共通項、中でも共通の知人を探し出すことなのである。

### ロンドン大学



⬆被害者はいずれもロンドン大学のエジプト発掘調査隊だった。




⬅第3の被害者ウインディバンク。人気教授だった。



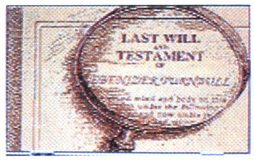
➡第1の被害者ターンブルは調査隊隊長。切れ者だった。

### 社交界の消息通パイク



⬅社交界のことなら、このひとに聞くのが一番。この事件の関係者はあまり社交界に縁がないが、多少の人物情報は得られる。

### サマーセットハウス




⬅ロンドン市民の出生・婚姻・死亡届け・遺言状などが調べられる場所。この事件では被害者の遺産の行方を、チェックに行くのだ。

## そして、推理へ……

メインの事件と無関係の事件がからんだりするので、混乱しないように。自分なりの推理や仮定を立てながら、情報を整理しよう。

### ①同一犯人なのか？

連続殺人事件の場合、まず同一犯か、犯人が別々か、を見極めなければならない。殺害方法の統一性の有無をチェックしてみよう。

### ②アリバイは？

殺人現場にいなかった証明よりも、この場合、事件が行われた時にいあわせた者を洗い出していくことが犯人探しの役に立つだろう。

### ③動機は？

裁判所では、犯人の名と共にその動機を示さなければいけない。容疑者についての聞き込みだけでなく、新聞なども要チェック！

## 容疑者を絞り込もう

第2の殺人の現場は船上で、かなり関係者を絞り込むことができる。船会社には乗客リストがあるはずだ。ベーカー探偵団を送って乗船客リストを手に入れてきてもらおう。

### 乗船客リスト




### ウェザビー夫人



⬅第2の殺人の犠牲者ウェザビーの未亡人。船で浮気していたという噂があるが。

### A・ウルブル



➡ウェザビー夫人を誘惑していたらしい。

### F・トラビス



➡「タイムス」のこの事件の担当記者。

ナイスな天狗のライスなSTG!?

# はなたーかだか!?



やっぱり朝食は、まっ白いゴハンに豆腐のみそ汁がいちばん。だっておハシの国の人だもの。な～んて気分にさせちゃう(?)純和風STGの登場だ。今回はパワーアップの種類とコミカルなキャラクターたちを紹介しながら、4面まで攻略だ。ウラステージも有効に利用しようね。

タイトー／8月9日発売／¥7,200　STG　4M

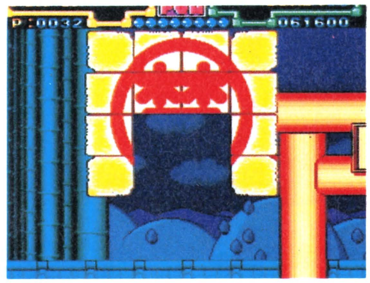
## コミカルキャラと楽しい仕掛け

このゲームの魅力は、何といってもほのぼのとしたコミカルな敵キャラたち。背景のグラフィックもきれいだし、部分的には斜めスクロールや任意縦スクロールなど、プレイヤーを飽きさせない仕掛けもあって、初心者からマニアまで楽しめる。

とくにうれしいのが、3段階の難易度設定とSTGには珍しいパスワードの採用。また、やられてもステージの途中から再開できるのもいい。こういうユーザーサイドに立った親切設計は評価したいと思う。最近のSTGは難しすぎて手が出ない、なんて感じてる人も、気軽に楽しんでほしい。ステージの数は全6面と少ないけど、ウラステージもあるから2倍楽しめるぞ。

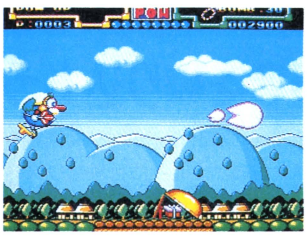
⬇行く手をはばむ結界。これに触れると、あわれ、ステージの最初まで戻されちゃうのでした。





⬆各ステージのボスと、ウラステージに隠れているタヌキを倒して、封印を集めていくんだ。

## 天狗の"ため撃ち"は日本一!



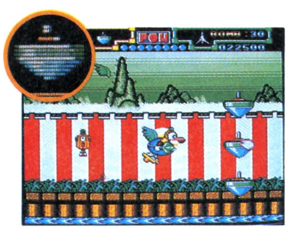
このゲームを攻略するコツは、ため撃ちをマスターすること。連射だと数発撃たないと倒せない敵でも、ため撃ちならほとんど一撃。とくにボスキャラ攻略には、これが有効だ。

ため撃ちには、通常時と、アイテムをとったときのもの（4種類）がある。アイテムをとったときのため撃ちは多方向に撃てるので、破壊力も絶大だ。とくに5方向貫通弾はおすすめで、前方の敵はほとんど全滅するほどの威力なのだ。



### ホーミング弾

⬅小さな天狗が敵を追いかける。楽ちん楽ちん。



### 反射レーザー

⬅3つのコマが地上を走る。狭い場所では有効だね。



### 対地レーザー

⬅上下の壁に沿ってはうように進む。どこかで見たような…。



### 5方向貫通弾

⬅5方向に火の輪が広がる。なんてたってコレがいちばん。

### これが最強装備だ!!

自機のパワーアップは攻略の基本中の基本。そこで天狗様の最強パワーアップを大公開しよう。5方向貫通弾＋シールド＋オプション3つがそれだ。でも、オプションにはHPがあって一定のダメージを受けると消えちゃうから、気をつけてね。

⬇これだけパワーアップさせれば、天狗様から何か御利益があるかも。



# 4面までに出現する要注意キャラ

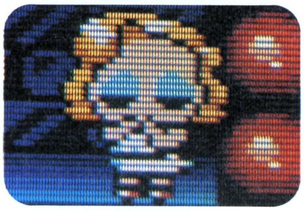
## ステージ1

### カッパ



⬅水中からイキナリ飛び出してくる。出現場所をおぼえよう。

### モンロー

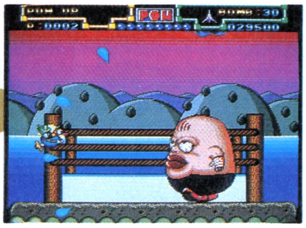


⬆ウラステージの敵。かわいいけど、意外に強敵かも。理性を捨てて攻撃だ。

### 地獄突きブッチャー

BOSS

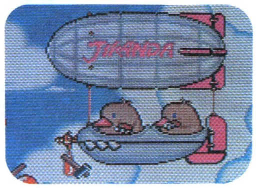
つばをペッペッと吐いてくるけど、これはショットで消しながら、額の古傷を攻撃しよう。でもいちばん怖いのは、突進からの地獄突き。追い込まれるな。



⬇ゲーム中で最もブサイクなキャラ。つばを吐くなっ！

## ステージ3

### 気球部隊



⬆お空をプカプカ楽しいな。とノンキに気球に乗っている。ため撃ち5発で、モグラさんたちを地上に戻してあげよう。

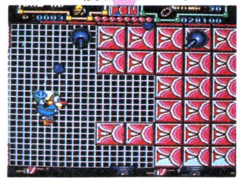
### 魔女



⬆吸引力抜群の掃除機に吸い込まれたら、即アウト。そうならないように気をつけて、ため撃ちだ。

### 鯉のぼり型巨大戦艦

⬇数画面にも及ぶ巨大戦艦。砲台は、破壊しても、しばらくすると復活するのだ。



### 仏の顔も大魔神

BOSS

このゲームのボスにはほとんど言えることだけど、画面を広く使って戦おう。画面の端に追いつめられる場合が多いから、よけるときは大きくよけてね。さて、このボスは飛んでくる頭や手を、まず破壊してから、本体を攻撃しよう。



⬅頭と手を胴体から切り離して攻撃してくるぞ。よけてよけてよけまくれ。

## ウラステージでパワーアップ!!

ウラステージは、封印を持っているタヌキを倒さない限り、ループし続ける。これを利用してパワーアップだ。



⬆わざとループさせて、アイテムをとりまくるのだ。



⬆粘りすぎて、敵にやられないように気をつけよう。



⬆ホーミング弾を手に入れたところ。そろそろ脱出しようかな。

## ステージ2

### 怪力しのぶ





⬆ガッシと家をかついだしのぶちゃん。このあと、いったい何が起こるのか!?

### 虫取り小僧

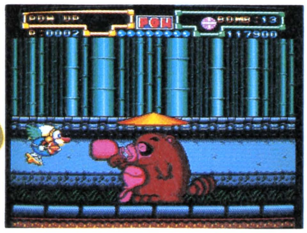


⬆夏休みの宿題は天狗の採集。網に捕まると一発でミスになるから、ため撃ちで早めに倒そう。

### 信楽の巨大タヌキ

BOSS

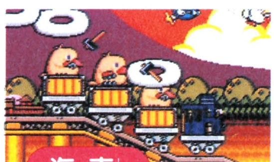
頭の傘で攻撃してくるだけなんだけど、やっかいなのは、お酒で体力を回復してくること。まず、とっくりを壊してから、ア・ソ・コを攻撃しよう。



⬅アル中のタヌキ。酔っ払ってフラフラしたりする。

## ステージ4

### 汽車



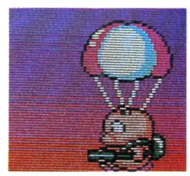
⬅後ろから現れるので、前に追い込まれないように。

### 巨大アリ



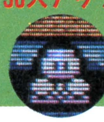
➡上からフワフワと現れ、水鉄砲を撃ってくる。

### 落下傘部隊



⬅入りくんだ場所にいることが多いけど、うまく倒そう。

### 30人アップ!!

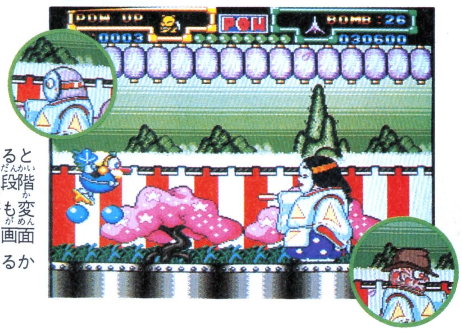


⬅ステージ中盤に出現。必ずとろう。

### 歌舞伎役者七変化

BOSS

コイツはかなり強いぞ。頭を攻撃すると能面からジェイソン、フレディーと3段階に変化するのだ。もちろんボスの攻撃も変わってくるので要注意。しかも天狗を画面の端に追いつめるようにすり寄ってくるから、つぶされないように誘導しよう。



# パワーリーグ4




今回は、12チームのプロフィール紹介と、攻撃編・守備編に分け、勝つためのコツを教えちゃうぞ。もちろん、対COMと対人プレイの両方に通用する技もあるから、穴があくぐらいジックリ読んでくれ！

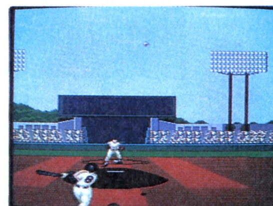
ハドソン／8月9日発売／¥6,500 SPG 4M B·U

## これを読めば、勝利の女神はキミのモノ！




もうすっかりPCエンジンの野球ゲームの定番になった『パワーリーグ』シリーズ。この4作めは、選択できる球場が増えたほかは大きな違いはない。もちろん友だちとワイワイ遊べる4人プレイモードや、ホームランだけをひたすら打ちまくるホームランモードも健在で、面白さ保証つきだ。

しかし、楽しく遊ぶためには、勝負に勝たなくてはいけない！ 負けてばかりじゃつまらないもんね。コンピュータや友だち相手に負けないためにも、各チームの特徴などを頭に入れて戦おう！



⬅ホームランを打った瞬間のアングル。試合で打てなかったら、ホームランモードで思う存分打ちまくれ！




➡『III』との違いは、球場が増えたことかな。6つの球場にそれぞれ、デーゲームとナイトゲームが用意されている。

## 12チームのプロフィール

### G-JANS

| 本塁打 | 137本 | 打率 | .259 | 防御率 | 2.99 |
|---|---|---|---|---|---|
| 走力 | 8 | 投力 | 4 | 飛距離 | 8 |

投手力がピカイチのチーム。ランクが上のチームのわりには、攻撃力はあまり期待できないので、投手力で最小失点に抑えて勝利をつかもう。

注目選手
オガッタ
ブラット
キチムラ
サイサイト
クワチャ

### CARK

| 本塁打 | 110本 | 打率 | .255 | 防御率 | 3.24 |
|---|---|---|---|---|---|
| 走力 | 8 | 投力 | 5 | 飛距離 | 8 |

長打力に乏しいチームなので、足で攻めたいところ。1〜3番までは足が速いから、なんとかして出塁して走力でかき回し、点を積み重ねていこう。

注目選手
マエトモ
ショータン
ノムケン
アーレン
ヤワグチ

### WHOLES

| 本塁打 | 73本 | 打率 | .280 | 防御率 | 3.52 |
|---|---|---|---|---|---|
| 走力 | 9 | 投力 | 5 | 飛距離 | 8 |

走力がウリのチーム。内野ゴロを打ちさえすれば、内野安打がけっこう稼げたりする。長打力のなさを、走力でカバーするような試合運びをしよう。

注目選手
ヤスキ
レイノルス
パチョ
ユタカン
サイトン

### LITONS

| 本塁打 | 147本 | 打率 | .245 | 防御率 | 2.98 |
|---|---|---|---|---|---|
| 走力 | 10 | 投力 | 4 | 飛距離 | 8 |

スタメンの選手は、みんな盗塁できるんじゃないかと思うくらい足が速い。クリーンアップも長打力があるし、おまけにピッチャーもいい。強すぎだね。

注目選手
アキナマ
キヨマー
デストラ
ワタナヘ
シオシオ

### BLUEWAY

| 本塁打 | 141本 | 打率 | .273 | 防御率 | 3.72 |
|---|---|---|---|---|---|
| 走力 | 9 | 投力 | 5 | 飛距離 | 8 |

このチームも、特徴がなくて使いづらいかもしれない。ピッチャーが弱いし、走力も中途半端。唯一、打線が少し期待できるかな？程度のチームだね。

注目選手
マツナゴ
ブルマー
イシミン
プチイ
モシノ

### BUFFERS

| 本塁打 | 175本 | 打率 | .272 | 防御率 | 4.10 |
|---|---|---|---|---|---|
| 走力 | 9 | 投力 | 4 | 飛距離 | 8 |

Lチームとタメはれるチームは、ここくらいじゃないかな。12球団中最高の長打力で、相手を力でネジ伏せるような試合ができるぞ。

注目選手
オオイテ
ブラン
トレーナー
ヒシイ
ノウモ

  イラスト／芹川優子

# HOW TO WIN

## コツさえつかめば、100連勝も夢じゃない！

### 守備編

#### フォークボールを有効に使え

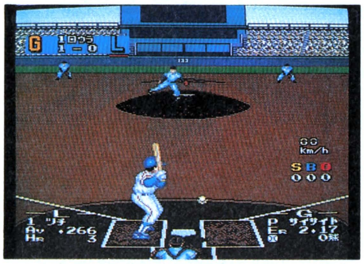


⬅打者のカウントを追い込んでからフォークボールを使うと、効きめ抜群。ここぞ！というときにキメて、三振を奪え！

打者のほうからすると、ストレートとフォークボールの見きわめがけっこう難しい。ここを逆手にとったピッチングを身につけろ。

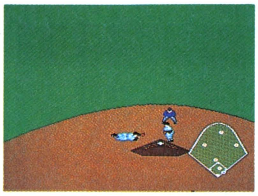
#### ストライクゾーンをうまく利用しよう

このゲームのストライクゾーンは、ベースよりも少しピッチャー寄りに判定があるのだ。これを利用した投球術をマスターしよう。



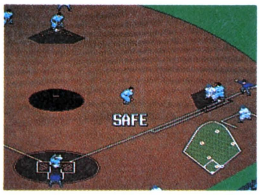
⬅ストライクゾーンからボールになるような投球をすればバッチリ。

#### ムダなファインプレーはするな！



⬅普通にさばけるような打球は、絶対にファインプレーをしちゃダメ。体勢を立て直してから投球するのに時間がかかるからね。

打球が野手の近くに飛んだ場合は、ファインプレーができるけど、飛びつかないと捕球できない打球以外は、むやみにファインプレーをしないように。ヘタすると痛い目にあうぞ。

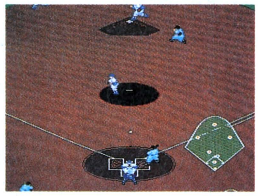



➡ヘタすると足の遅い走者にも、内野安打を許してしまう。大事な場面でミスをして、相手に点をあげないように。

#### 足攻でかきまわせ



➡相手が打球の処理にもたついていたら、すかさず先の塁を盗め。これは、野球の鉄則だ！

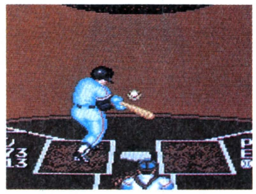


⬅バランス的に足の速い選手が有利なゲームだから、塁に出たらガンガン盗塁しよう！　走者1、3塁のときは、ダブルスチールなんかいいかもね。

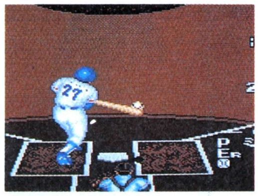
### 攻撃編

#### ジャストミートポイントをつかめ！

『パワーリーグ4』では、ジャストミートポイントがバットのやや根っこ側にある。もちろんバットの先でもヒットは打てるけど、根っこのほうがヒットを打てる確率が高いのだ。踏み込んでカキーンとかっ飛ばせ！



➡普通の感覚で、ややつまるかな？ぐらいの位置がちょうどいい。でも、極端に根っこに当たると、本当に打球がつまる。



⬅アウトコースのボールもヒットできないことはないけど、打つタイミングが難しいんだよね。打つためには練習あるのみ。

## DRUMS

| 本塁打 149本 | 打率 .267 | 防御率 3.67 |
| --- | --- | --- |
| 走力 7 | 投力 5 | 飛距離 9 |

投手力がちょっと弱いけど、それをカバーできるだけの打撃力を持ったチーム。クリーンアップの前でチャンスを作って、ドカーンと大量点をとれ！

注目選手
ハテナミ
ライアン
ヘチアイ
ハイホー
カックン

## STRAWS

| 本塁打 125本 | 打率 .261 | 防御率 3.87 |
| --- | --- | --- |
| 走力 8 | 投力 4 | 飛距離 8 |

4番、5番の前にランナーを置いて、大量点を狙うのが理想的なチーム。これといった特徴のないチームなので、ちょっと使いづらいかもしれない……。

注目選手
イインダ
ピロサワ
イケヤン
ナイゾウ
クワサキ

## TYRES

| 本塁打 164本 | 打率 .255 | 防御率 3.94 |
| --- | --- | --- |
| 走力 8 | 投力 4 | 飛距離 8 |

ここ数作低迷ぎみのチームのわりに、意外と打線が強烈なのだ。打率の悪さが気になるものの、3～6番まで20本以上の本塁打を打っている。う～ん凄い。

注目選手
フィン
ポカダ
オマルー
ヤギョ
アユミ

## FIBERS

| 本塁打 135本 | 打率 .265 | 防御率 3.32 |
| --- | --- | --- |
| 走力 9 | 投力 5 | 飛距離 8 |

先発ピッチャーのスタミナがけっこうある。ピッチャーが相手打線をなんとか抑えているスキに、点をもぎとりたいところだ。でも、やっぱり苦しいね。

注目選手
タナピー
ウインター
ニシバキ
マツウダ
シバパ

## OLIVERS

| 本塁打 107本 | 打率 .228 | 防御率 3.54 |
| --- | --- | --- |
| 走力 9 | 投力 5 | 飛距離 9 |

ちょっとシオシオなチーム。投打ともに期待できる選手が、ほとんどいないのだ。ここまで弱いと、上手な人がハンデを背負うのにちょうどイイかも……。

注目選手
ニシムリ
ダイアス
マッシバ
イラベー
アッソウ

## HOPES

| 本塁打 158本 | 打率 .254 | 防御率 4.90 |
| --- | --- | --- |
| 走力 9 | 投力 5 | 飛距離 9 |

投手の防御率が12球団でダントツの最下位。このチームで勝つには、点をとられたらすぐにでもとり返すぐらいの根性が必要だぞ。乱打戦は必至だね。

注目選手
タタキマコ
カドタン
ラガー
ママモト
ムラサン




# SUMMER CARNIVAL '91

## 精霊戦士スプリガン日本統一ゲーム大会

実施内容：地区大会 トーナメント形式で地区優勝者を決定。地区優勝者には認定証と統一大会参加資格が与えられます。
統一大会 各地区大会での優勝者から統一チャンピオンを決定します。

●開催日・会場　◆参加は自由！どんどん参加してね！

●7月27日(土)・28日(日)　札　幌：アクセスサッポロ
●7月31日(水)・8月1日(木)　仙　台：NECサントピア
●8月4日(日)・5日(月)　大　阪：NECショールーム C&Cプラザ
●8月15日(木)・16日(金)　名古屋：名古屋国際会議場 イベントホール
●8月18日(日)　広　島：広島市中小企業会館
●8月21日(水)・22日(木)　福　岡：博多スターレーン展示会場 ダイヤモンドホールA
●8月27日(火)・28日(水)　東　京：サンシャインシティ センターホールA－2

## 精霊戦士スプリガン祭り

きみん家の近所でも ミニゲーム大会を開催するよ!!
お友達もさそって是非参加してね。

### 札　幌　地　区

7/25 Big Off 札幌店（札幌・大通り）
7/26 ファミコンショップTIME（札幌・白石区）

### 仙　台　地　区

7/29 ブックセンタースクラム内ファミラム（仙台・八乙女）
7/30 ダイエー仙台店（仙台・仙台駅前）
ソフトショップシーガル長町店（仙台・長町）

### 東　京　地　区

7/21 ヨドバシカメラ別館2号館（東京・新宿）
7/22 タカラダ無線電機秋葉原本店（東京・秋葉原）
7/22 ファミコンKID小岩（東京・小岩）
7/23 マルゼンムセン秋葉原ECCS本店（東京・秋葉原）
アカクラ門前仲町本店（東京・門前仲町）
7/24 ヨドバシカメラ八王子店（東京・八王子）
7/25 ファミコンショップドラゴン赤羽店（東京・赤羽）
7/26 ビッグフラッグ（東京・吉祥寺）
7/29 メッセサンオーIII新店舗（東京・秋葉原）
7/30 ファミコンランド光ケ丘公園店（東京・成増）
7/31 Big-Off 長崎屋船橋店（千葉・船橋）
8/2 ハローマック小田原店（神奈川・小田原）
8/3 おかじま電器 幕張本店（千葉・幕張）
8/5 やまねやDoDo店（群馬・桐生）
8/6 やまねや新松戸店（千葉・新松戸ダイエー内）
8/8 ソフトピア春日部店（埼玉・春日部）
8/9 ファミコンチェーンわんぱくこぞう鹿浜店（東京・鹿浜）
8/9 ゲーム天国竹ノ塚店（東京・竹ノ塚）
8/14 ハローマック平塚店（神奈川・平塚）
8/14 キディランド原宿店（東京・原宿）
8/16 おもちゃのQ（東京・中野区）
8/23 ソフトピア渋谷店（東京・渋谷）
8/26 AVワゴン天王町（横浜・天王町）

### 名　古　屋　地　区

8/6 アリス（名古屋・北区）
8/13 デンマーク（名古屋・江南市）
8/14 ドルフィン山本2号店（名古屋・中区）
8/16 ポニーランドYou&You店（名古屋・中村区）

### 大　阪　地　区

7/22 ポニーランド（大阪・平野）
カメレオンクラブ東舞鶴店（京都・舞鶴）
7/23 おもちゃの国ミナミ（大阪・寝屋川）
7/25 よしおか（大阪・八尾）
7/28 J&Pテクノランド（大阪・日本橋）
たつみ（奈良・御所市）
7/29 ファミコンランド箕面店（大阪・箕面市）
7/30 ファミコンランド富雄店（奈良・奈良市）
8/2 ニシダヤ藤井寺店（大阪・藤井寺）
ファミコンランド甲南店（神戸・東灘区）
8/3 だるまや（京都・新大宮）
おもッちゃマンなかもず店（大阪・堺）
8/4 大丸百貨店心斎橋店（大阪・心斎橋）
8/5 J&Pメディアランド（大阪・日本橋）
TVパニック南千里店（大阪・千里山）
8/6 ファミコンランド甲子園店（西宮・甲子園浜）
8/7 ナガヨシ堂本店（大阪・平野区）
ブロック（尼崎・阪急園田）
8/8 ファミコンランド西大寺店（奈良・奈良市）
ファミコンランド千林店（大阪・旭区）
ファミコンランド伏見店（京都・伏見区）
8/9 トイプラザ光明池店（大阪・堺）
ニシダヤ南茨木店（大阪・茨木）
8/10 せいでんパーツサンプラザ店（神戸・三ノ宮）
ファミコンランド豊中店（大阪・豊中）

### 広　島　地　区

8/5 ファミコンランド倉敷店（岡山・倉敷市）
8/6 ファミコンランド岡山店（岡山・岡山市）
8/14 ビスコ横川店（広島・西区）
ファミコンショップブルート仁保店（広島・南区）

### 福　岡　地　区

8/19 ピーコック本店（福岡・久留米）
エレデ博多寿屋6F玩具コーナー（福岡・博多）
8/20 神戸レーシング（福岡・天神）
ベスト電器福岡本店（福岡・天神）

※ゲーム大会についてのくわしい問い合せは、各小売店かまたはナグザットまで。
※若干の日程等の変更がある場合がございます。



naxat soft 株式会社 ナグザット
〒101 東京都千代田区外神田6-5-12 偕楽ビル4F
ナグザット情報局 TEL 03-3839-0017
ゲームのお問い合せは 0120-079-310

# ゲーム達人





イラスト／今わ野Q太郎

# 裏技的達人



## 夏休みに贈る！ 裏技21本!!

今月は『精霊戦士スプリガン』の味方機大増殖の超大技をはじめとして、『ファイナルソルジャー』裏技3連発、『F1サーカス'91』『メタルストーカー』『パワーイレブン』『パラソルスター』などの大技ばかりの大ボリューム。久々の8ページでキミにドドーンと迫るぞ!!

**マークの見方**

| | | |
|---|---|---|
| 特上 3000MAC &5000円 | 松 2500MAC &4000円 | 竹 2000MAC &3000円 |
| 梅 1500MAC &2000円 | 草 1000MAC &1000円 | おこぼれ技 雑草 500MAC &500円 |

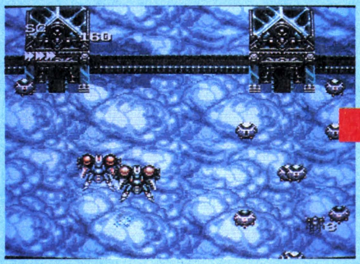
---

特上

### 精霊戦士スプリガン

千葉県　伊藤光浩くん

## 味方機を操作して究極の多人数同時プレイ!!



⬆プレイ中に味方機が現れたら、プレイしたいパッドでコマンドを入力しよう！

**コマンド**

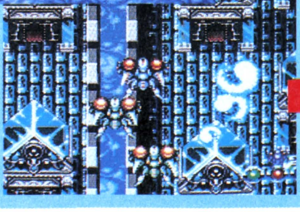
ランとセレクトを押す

**5P同時プレイなんてこともできちゃうゾッ!**

1P専用のSTG『精霊戦士スプリガン』が、多人数同時プレイ可能の、マルチプレイヤーSTGになるぞ！ あらかじめ本体にマルチタップとパッドを接続しておき、ゲーム中に味方機が登場したら、プレイしたいパッドでリセット（ラン＋セレクト）すればOK！ これで味方機を操ることができるぞ。方向キーで移動、①ボタンでショットを撃つことができるけど、パワーアップの精霊球は取ることができないので注意してね。



⬅これで味方機を操作できるぞ。夢の2P同時プレイだッ！



➡さらに2機めの味方機が登場！ まだまだ味方機を操れるぞ！



# ファイナルソルジャー裏技3連発!!

## ステージセレクト&1分間モードなのだっ!

特上

東京都　星場男くん

究極のシューティングとホマレ高い(?)『ファイナルソルジャー』のステージセレクト&1分間モードを紹介しよう。やり方はカンタン。タイトル画面に「NORMAL」と表示されているときに、コマンドを入力すればいいんだ。方向キーの左右で好きな面をセレクトできるぞ。1分間モードをプレイするときは、ステージNo.0をセレクトしてね。



⬆タイトル画面で設定を「NORMAL」にしてすばやくコマンドを入力しよう。

**コマンド**

左、左、Ⅰ、
右、右、Ⅱ、
上、下、上、下
と押す

これはめでたい!ステージセレクト!!

1分間モード


➡究極のタイムアタック・スペシャルステージがコレだッ!

ステージセレクト



➡いきなり最終面!　でも、この装備じゃ少々スパルタ。


⬅方向キーでステージNo.をセレクトしてスタート!

## バックアップされたハイスコアをクリア!

特上

秋田県　町田洋一くん

「インターフェイスユニット」や「天の声」などにバックアップされている『ファイナルソルジャー』のハイスコアをクリア(消して)しまうコマンドが発見されたのだっ。



⬆タイトル画面で設定を「SCORE」にしてコマンド!

**コマンド**

左、左、Ⅰ、
右、右、Ⅱ、
上、下、上、下
と押す



⬆コマンド入力直後にハイスコアは抹消!　間違って自慢のスコアを消さないよ〜に。

## 好きな曲が聞けるサウンドテストだよ!

松

東京都　山本隆くん

聞きたい曲が、好きなときに聞けるサウンドテストモードを紹介しよう。タイトル画面で「SET−UP」にしてからコマンドを入力すればOKだ。好きな曲をジャンジャン聞こうね。



⬆「SET−UP」に合わせてから、コマンドを入力。

**コマンド**

左、左、Ⅰ、
右、右、Ⅱ、
上、下、上、下
と押す



⬅これがサウンドテストモードだ!　うひょひょ〜い。



➡フェードアウトもできるんだ。録音する?

## 精霊戦士スプリガン

広島県　阿霊星くん

# 画面2分割モードでレッツ・プレ〜イ！

『精霊戦士スプリガン』のゲーム画面が、なんと2分割になってしまう技が発見されたぞ。やり方は、ゲーム中にポーズをかけてからコマンドを入力すればOKなんだけど、とにかくプレイしにくいんだ、コレが！　はたして、2分割モードで全面クリアはできるのか!?




⬆ゲーム中に、どこでもいいからポーズをかけて、コマンド入力。どうでもいいことだけど、1面のBGMって燃えるよね。

**コマンド**

下、下、下、セレクト、セレクト、セレクト、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、上、上、上と押す



⬆速い、小さい、見にくいと、3拍子揃った最悪のプレイ環境（笑）!!　キミは、クリアできるか!?

## F1サーカス'91

神奈川県　神田春麗くん

# 毎度おなじみのサウンドテストだよ〜ん

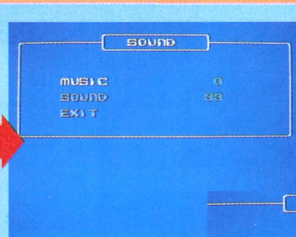
前作『F1サーカス』にも隠されていたサウンドテストモードが、『'91』にもしっかり（?）隠されていたぞ！　やり方も前作同様、タイトル画面でコマンドを入力するだけでOKなのだ。『'91』のすべてのサウンドが、聞きたいときに聞ける……。ううッ、しあわせ……！



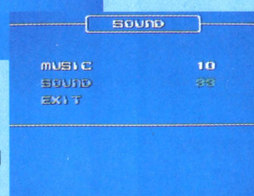

⬆タイトル画面でコマンドを入力。このコマンドも、じつは前作のコマンドと同じモノだったりする。知ってたかな？

**コマンド**

下を押しながらランを押す




⬅コマンド入力後、このサウンドテスト画面が出るぞ。さ〜て、どの曲から聞こうかな〜っと！



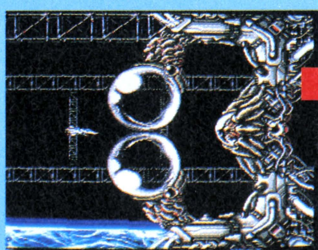

➡レースに集中してBGMを聞くヒマがなかった人は、コレでじっくり聞いてほしいな。

## ライザンバーII

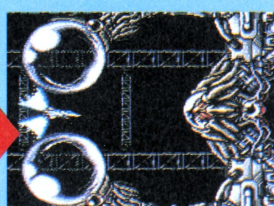
大阪府　西川知輝くん

# 1面ボス、ガール・マ・ガーンの安全地帯

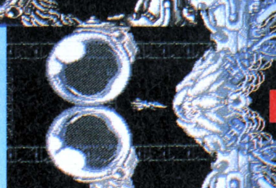
らぁいざんばあぁぁ、というワケで（一体どんなワケだ!?）、1面ボスの安全地帯を紹介しよう。ズバリ、安全地帯はボスの腕（?）の中！　ボスの腕が開いた瞬間に、オーバーブーストで中に入るんだ。あとはショットを撃っていればボスを倒せるゾ！



⬆コイツが1面のボス、ガール・マ・ガーンだッ！　そんなに強いボスでもないけど安全地帯があるなら使わにゃソンソン！

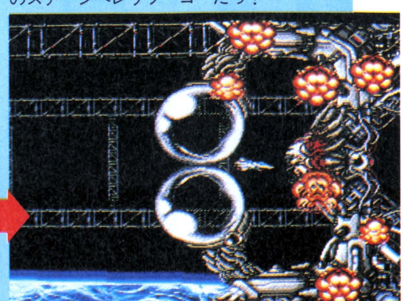


⬅ガバッと腕が開いたら、ブワ〜ッとオーバーブースト！



➡大成功！　ほっほっほ、反撃開始じゃや。

⬇目の前の敵（自機）に対して何もできないあわれなボス。さっさとやっつけて、次のステージへレッツ・ゴーだっ！






## メタルストーカー

埼玉県　鈴木善二くん

# いろいろできちゃうコンフィグレーションモード！




**コマンド**

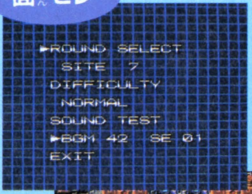
Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、
左、右、上、下、
セレクトを4回押して
Ⅰ、Ⅱを同時に押す



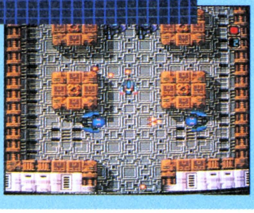

これがコンフィグレーション！

『メタルストーカー』のコンフィグレーションモードが発見されたぞ。やり方は、タイトル画面でコマンド入力するだけ。ちょっとフクザツなコマンドだけど、しっかり入力してね。ちなみにコンフィグレーションモードでは、好きな面からスタートできるステージセレクトと、ゲームの難しさを変えられる難易度設定、すべてのBGMが聞けるサウンドテストと、じつにいろいろなコトができるぞ。これはもう、やるしかないね！

**面セレ**




➡好きな面をセレクトしよう。

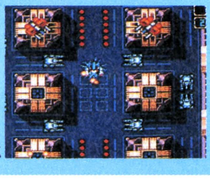


➡いきなり最終面もセレクトできるぞ。

**難易度**




➡自分の腕前に合わせて難易度を設定しよう。



➡ちなみにコレ、最強に設定した一面。かなりムズいけど、ヤリガイがあるぞ。

**サウンドテスト**




➡『メタスト』のBGMが聞けるぞ。




➡やたらとカッコイイBGMなのだ！




## パワーイレブン

千葉県　け〜たくん

# これは便利！　状況確認&フォーメーション変更技

『パワーイレブン』で、試合中に敵味方の配置を見たり、相手の強さに応じてフォーメーションを変更したりと、ちょっとお得な技が発見されたぞ！　やり方は単純明快。ゲーム中にポーズをかけて①を押すだけなのだ。ポーズをかけるタイミングが、それぞれちがうけど、こんなにカンタンなんて……。これでもうキミの勝利は保証されたも同然なのであった（本当かな〜ッ）。

**フィールドマップ**




➡こちらの技は、画面上に文字が表示されていないときに、ポーズをかけて①を押すんだ。

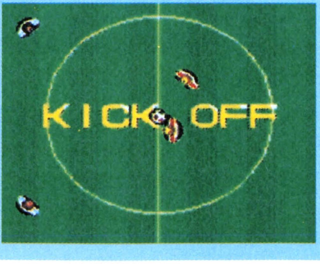



⬆敵味方の選手の配置がひと目でわかるフィールドマップ。

⬇得点の入り具合も、電光表示板で一目瞭然。




**フォーメーション変更**

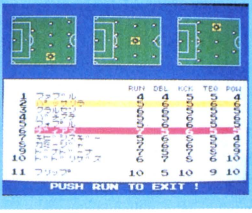



➡こちらは「KICK OFF」などと、文字が出ているときにポーズをかけて①を押せ！




⬆相手が弱いときには攻撃型に、などと自由自在に変更できるぞ。

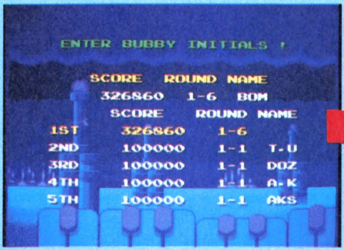
⬇各選手も能力と相手のフォーメーションに合わせて配置。



## パラソルスター

大阪府　ラッキ〜！くん

# 歩いたり傘を開いたりするだけでスコアUP!?




パスワード

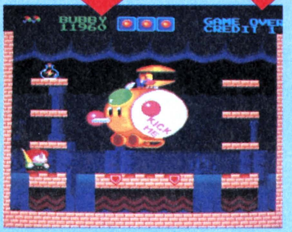
BOM



⬅これが扉だっ！ 他のボーナスターゲットは無視して扉へ入ろう。グズグズしてると扉が消えちゃうぞ！

カウンターストップ間違いなし

ハイスコアのネームに「BOM」と入力し、爆発音とともにネームが「OK！」になったらコンティニューしよう。すると、見たこともない紋章が３つ揃っていて、その面のボスを倒すと扉が出現するんだ。扉の中には巨大な指輪があり、それを取ると10万点ボーナスが入るぞ。さらに次の面から、歩いたり傘を開いたりするだけでスコアがUPするんだ。



⬆コンティニューして再スタート！ その面のボスを倒すと扉が現れるハズなのだが……!?



⬆この指輪がターゲット！　10万点ボーナスはイタダキだっ！

⬇指輪を取った後は、歩いたり傘を開いたりするだけで点が入るぞ。



## パチ夫くん　幻の伝説

東京都　天和くん

# ちょっと気になる、持ち玉MAX&不法侵入！

いつまでも、いろんなやり方が楽しめる『パチ夫くん』に、ちょっと気になる技が２つ発見されたぞ。

ひとつめはなんと持ち玉MAX技なのだ。持ち玉を１個にまで減らし、その玉をはじく。そしてタイミングよくセレクトを押すと、持ち玉が99999個になるというもの。

もうひとつは、パチ夫がパチンコ店に不法侵入できる技。どちらもなかなか◎。

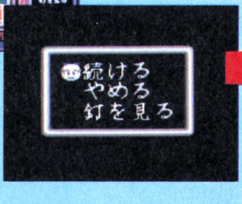
### 持ち玉MAX



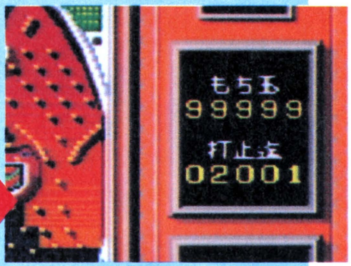
⬆持ち玉が０になると、即ゲームオーバーになる『パチ夫くん』。しかし、持ち玉がもう少しあればなんとかなる……のかなあ？



⬆持ち玉を１個にして、その最後の玉をはじく。表示が０個になる瞬間にセレクトを押すんだ。

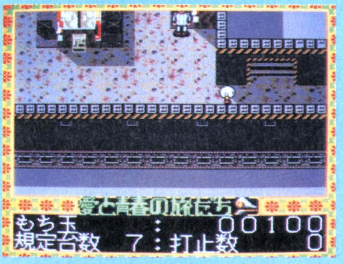



⬇うまくいけばこの画面が出るハズ。そして他の台に行ってゲームをはじめてみると……。

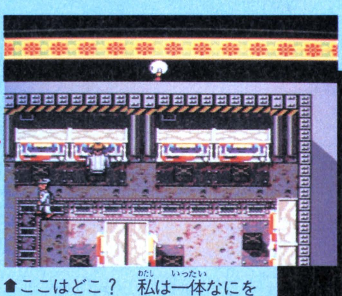



⬆持ち玉が99999個に！　ただそれ以上出ると、出た数しかなくなるぞ。

### 不法侵入

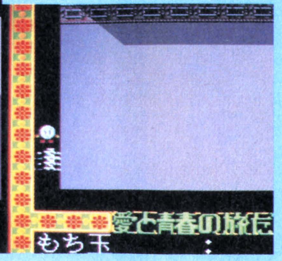



⬆“愛と青春の旅だち”店で、画面上の位置からズーッと右に行ってみよう。



⬆ここはどこ？　私は一体なにをしているのでしょう。

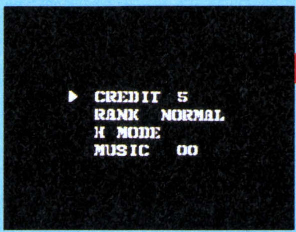
⬇こんなところにいて、店員にドヤされないのかなあ？



## 1943改

愛知県　三田和人くん

# なんでもアリのコマンド大集合なのだッ！




⬆すべてのパスワードはこのサウンドテストモードで入力するのだ。あせらず正確に入力しよう。

ナグザット名物(?)の、サウンドテストを使ったコマンドが、まだまだイッパイ隠されていたので、ここでイッキに紹介してしまおう！　各コマンドとも、それぞれのパスワード順に曲を聞けばOKだ。「クレジットMAX」は読んで字のごとく、クレジット数が無限になるというモノ。これで何回でもコンティニューできるぞ。「オリジナルモード」は、ナグザットオリジナルのステージからプレイできるコマンドだ。「HP　MAX」は、イキナリHPが最大でプレイできるぞ。「ノーウェイトスピード」は、ゲーム展開が超高速になるコマンドで、「ノーマルスピード」は、それを元の速さに戻すコマンドなんだ。各コマンドとも、併用することができるので、いろいろ試してね。

### クレジットMAX

パスワード

3、4、3、8、0、1、4、1、14、14



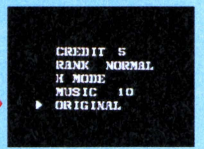

⬆チャイムの後、このマークにセット！

⬅クレジット無限で楽々プレイ！　クリアも楽勝！

### オリジナルモード

パスワード

7、7、7、7、9、3、10




⬆アーケードかオリジナルかが選べるぞ。

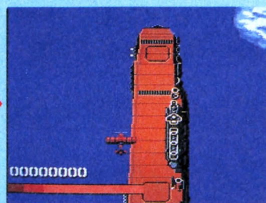


⬆オリジナル面スタート。BGMが超燃えて最高！

### HP MAX

パスワード

3、7、3、5、1、8、2、1、9、8、4



⬅パスワード入力後、「HP NORMAL」を「HP MAX」に変えればOKなのです。

### ノーウェイトスピード

パスワード

7、5、8、4、1、10、5、1、10、8、5、1、8



⬅速い！　速すぎです、ハッキリいって！　さすがにこの速さじゃ全面クリアはムリだろうなぁ。たぶん。

### ノーマルスピード

パスワード

0、0、0、0、0




⬆ノーウェイトスピードを解除ッ！

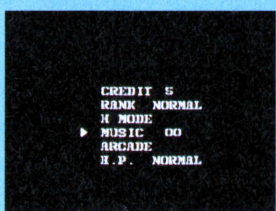
⬅やっぱりノーマルスピードが一番だぁね。

## 1943改

千葉県　遠藤裕史くん

# メガクラッシュ無限でオラオラオラオラオラオラッ！

ゲーム中にポーズをかけ、右、Ⅰ、Ⅱ、左、Ⅰ、Ⅱ、上、Ⅰ、Ⅱ、下、Ⅰ、Ⅱ、セレクト、上、下の順に押す。




⬅コマンド後、チャイムが鳴ればOK。ランで再開だ。



⬇おおッ、HPが減らないぞ！　それっもう一発ッ！

⬆それじゃ、会心の一撃・メガクラッシュ発射〜ッ！



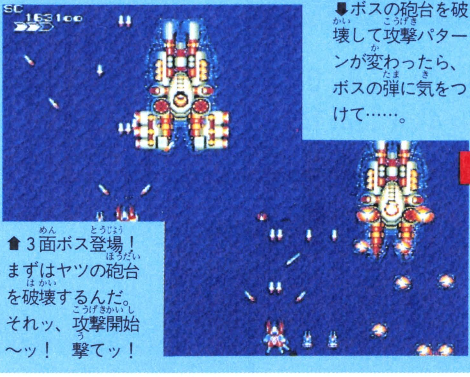
⬅う〜む、これはほとんど無敵ってヤツですか……。

## ファイナルソルジャー

東京都　カキエモンくん

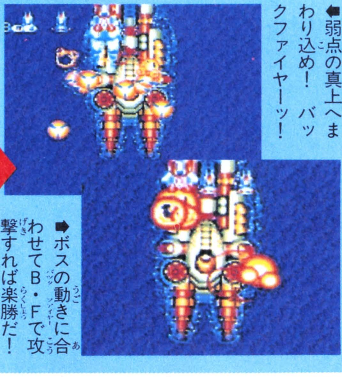
# 3面ボスはバックファイヤーでサクッと倒そう!

3面ボスの両ワキについている砲台を破壊して、ボスの攻撃パターンが変わったら、ボスの弱点の真上へ移動しよう。そしてボスの動きに合わせながら、セレクトを連打してバックファイヤーで攻撃するんだ。すると、速攻でボスを倒せるぞ。ちょっとした大道芸だね。



⬆3面ボス登場！　まずはヤツの砲台を破壊するんだ。それッ、攻撃開始〜ッ！　撃てッ！

⬇ボスの砲台を破壊して攻撃パターンが変わったら、ボスの弾に気をつけて……。



➡ボスの動きに合わせてB・Fで攻撃すれば楽勝だ！

⬅弱点の真上へまわり込め！　バッファイヤーッ！

このB・F攻撃が今、トレンディー

## 1943改

大阪府　百烈大社長くん

# 武器が無制限に使えるなんて信じられる!?

ゲーム中にポーズをかけて、右のコマンドを入力すると、武器が無制限に使えるぞ。使用時間が決まっていた武器が、使いたい放題になるってワケだ。武器セレクトコマンド（ポーズ中に下、Ⅱ、左、Ⅱ、上、Ⅰ、右、Ⅰ）と併用すれば、戦略的なプレイが楽しめるぞ。



⬆ゲーム中なら、いつでもドコでもいい。ポーズをかけてコマンドを入力するんだ。コマンド入力後にチャイムが鳴ればOKだよ。

**コマンド**

右、左、Ⅱ、Ⅰ、上、下、Ⅰ、Ⅱ、上、下、上、下の順に押す



➡武器セレクトコマンドを入力すれば、すべての武器が使いたい放題になるぞ！

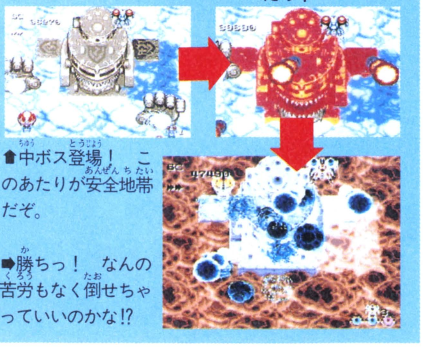
⬅コマンド入力後、何か武器を取ればOK。使いたい放題だ。

## 精霊戦士スプリガン

# 1面中ボスの安全地帯!

和歌山県　ツオツオくん

1面の中ボスの安全地帯を紹介するぞ。場所は中ボスの後頭部のあたりだ。ココにいれば中ボスの攻撃は当たらないぞ。後方に攻撃できる貫通系のショットを装備していれば、楽に倒せるぞ。



⬆中ボス登場！　このあたりが安全地帯だぞ。

⬇この装備で攻撃していればOKなのだっ！

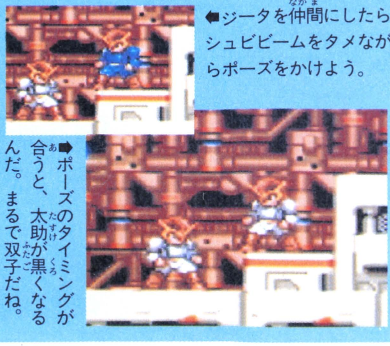
➡勝ちっ！　なんの苦労もなく倒せちゃっていいのかな!?

## 改造町人シュビビンマン2

# なんと!　ジータが2人!?

岐阜県　Ⓚくん

太助で最終面まで行き、ジータを倒して仲間にしよう。その後、シュビビームをチャージしながらポーズをかけると、太助が黒くなってジータが2人いるように見えるぞ。ただそれだけなんだけど。



⬅ジータを仲間にしたらシュビビームをタメながらポーズをかけよう。

➡ポーズのタイミングが合うと、太助が黒くなるんだ。まるで双子だね。

## マスターオブモンスターズ

愛知県　丸山勝也くん

# 絶対確実！　敵国無条件降伏法

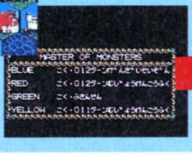
どのマップでもいいから、10ターンまで進み、それ以降の敵国のターン中に、ランボタンを押して設定画面を呼び出す。そこで「降伏」を選べば、敵が降伏するぞ。

➡まず、10ターンすぎまでゲームを進めよう。






⬅敵国行動中にランを押す。そこで降伏を選ぶと……。




➡敵が無条件降伏をしてくれるぞ。ラッキー！

➡コングラチュレーション!! これは楽勝。でも……。




## 1943改

兵庫県　下地くん

# これで安心　サイドファイター無敵!!

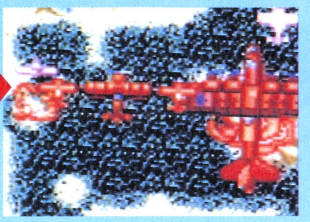
ゲーム中に、いつでもいいからポーズをかけて、上、右、下、左、下、右、上、左、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、セレクトと押す。するとサイドファイターが無敵になるぞ。

➡ゲーム中にポーズをかけて、コマンド入力。





⬆ピンポーンとなれば、入力成功なのだ。



⬅サイドファイターがいつまでもやられない。これでクリアも楽勝だ。

## ファイナルソルジャー

# 楽してとろう1000万点！

愛媛県　飯尾昌博くん

1面のボスのところに行き、ドヴェルグを倒して画面中央下で攻撃しよう。ボスは死なずに得点アップだ。





⬆いくらでも点数が入るぞ。

⬅ファイヤーをレベル最強。

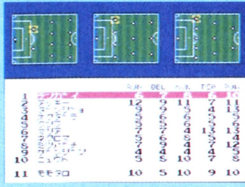
## パワーイレブン

# 最強の日本チーム登場

香川県　黒田抵委くん

⬇ウルグアイも強力チームだ。油断するな！

ハドソンカップで、「ぱうあいれぶんしたい」とパスワード入力しよう。テンガイ、アッキーなどの強力メンバーが勢ぞろい。これなら勝てる!?





## キミの裏技が頼りなのです

### 見つけたらすぐに出そう！　キミの裏技!!

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキ1枚に技のやり方をひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先へ送ってくれ。今月からFAXでもOKだよ！

**あて先・送り先**

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊊PCエンジン編集部　ウラワザ係
FAX番号（03）3221-9800

# 達人道場 その1

## 全コースの基本セッティングを伝授!!




# エフワンサーカス'91
# F1 CIRCUS '91

ニチブツ／発売中／¥6,900　SPG　4M　B・U

白熱するＦ１バトルの雰囲気を、自宅で満喫している諸君!!　もう走りの真髄を極めることはできたかな？　今回は、前号付録での紹介に引き続いて、基本セッティングなどをレクチャーしよう。

## 華麗なる走りを実現させチャンピオンとなるのだ！

マシンのような正確なラインで、高速ラップを次々と重ねる。これを簡単にできれば、チャンピオンの座につくことも難しくないはず。まあ実際には、そううまく走れないからこそ、このゲームが面白いと感じるんだけどね。

では、走りをできるだけミスがない完璧なものに近づけるには、どういうことが問題となってくるのか？　それは、まず１つが各コースの走り方、それからレース中の走り方、最後に各コースに合わせたセッティングだといえる。

そのうち、各コースの走り方については、前号の付録を参照してもらうこととして、あとの２つのポイントについて、今回は紹介するぞ。

レース中走りについては、タイムロスの大きいクラッシュを避けることに重点をおいて３つのポイントを。各コースでのセッティングは、本当に基本的なものを載せているので、キミの走りの参考にしてくれ。



⬅初優勝の瞬間。このシーンを見るためには、努力あるのみである。

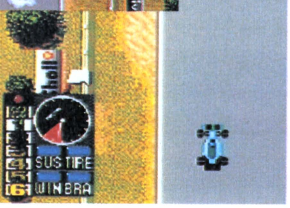
## 恐怖のCRASH!!を避ける３つのポイント!!

### ① 白旗に注意!!　これが基本

わかっていることとは思うけど、画面左下の白旗には注意をはらおう。他車が、前方にあらわれる証拠だからだ。抜くときは細心の注意が必要。



⬅前走車に接近するのはとにかく危険。たとえぶつからなくても、スリップに入ると地獄だ。



➡余裕があるときは、白旗が出たらちょっとアクセルを緩める心づもりでいったほうがいいぞ。

### ② コーナーアプローチの落とし穴

白旗に注意することと関連して、コーナーへの突っ込みはいつでも危険だ。とくに赤いサインの出るヘアピンなどは、前走車が極端にスピードダウンするので注意が必要。



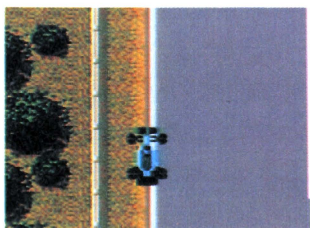
⬅おいおい！　そんなハードブレーキをしたら危ないでしょ!!　という場面が続出するのだ。



➡コーナーでのクラッシュを避けるには、若干アウトめから進入するのが一番いいといえる。

### ③ スピンアウトを避けろ

コースの縁石から、片側だけマシンが出てしまっていると起こるスピン。それを避けるには、スピードダウンしつつ思い切ってコースアウトするのもひとつの手だぞ。



⬅こんな風に、半分だけ出てしまっていると、次の瞬間にはスピンしてマシンは止まってしまう。



➡ちょっと危ないけど、全輪をコース外に出してしまえば、とりあえずスピンは避けられる。

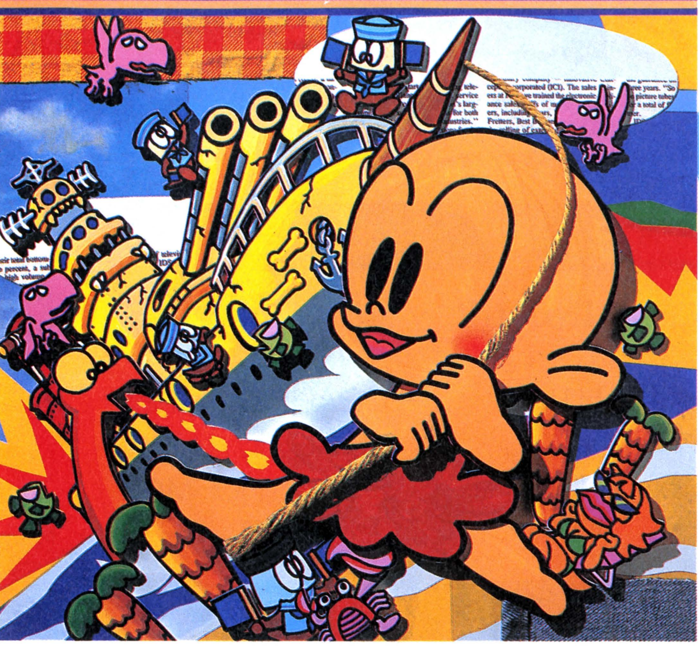
# 16コースすべてのベストセッティングはこれだ!!

ここで紹介しているセッティングは、基本として各コースをスムーズに走れることが前提。だから、初心者の人でもちょっとした練習さえこなせば、このセッティングを使いこなせるようになるはずだ。あとは、この形から、徐々に高速型に変えていけば、ラップタイムも向上していくだろう。それと参考までに、ここでのセッティングは、ステアリングのセッティングをEASYにして出しているぞ。

| ROUND | GP | GEAR | WING | SUS | TIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| ROUND 1 | U.S.A. GP | S-HIGH | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 2 | BRAZIRIAN GP | S-LOW | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 3 | SANMARINO GP | HIGH | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 4 | MONACO GP | S-HIGH | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 5 | CANADIAN GP | HIGH | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 6 | MEXICAN GP | S-LOW | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 7 | FRENCH GP | S-LOW | 30° | NORMAL | C |
| ROUND 8 | BRITISH GP | S-LOW | 30° | NORMAL | C |
| ROUND 9 | GERMANY GP | HIGH | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 10 | HUNGARIAN GP | S-LOW | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 11 | BELGIAN GP | S-LOW | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 12 | ITALIAN GP | HIGH | 30° | NORMAL | B |
| ROUND 13 | PORTUGUESE GP | S-LOW | 45° | NORMAL | B |
| ROUND 14 | SPANISH GP | S-LOW | 30° | SOFT | C |
| ROUND 15 | JAPANESE GP | S-LOW | 30° | SOFT | C |
| ROUND 16 | AUSTRALIAN GP | S-LOW | 30° | NORMAL | C |

本誌8月号の付録P.12のアンドレア・デ・チェザレス選手のつづりが間違っていました。ここに訂正いたします。
Cesarls→Cesaris

# 達人道場 その2



## 後半ステージをドドンと攻略！



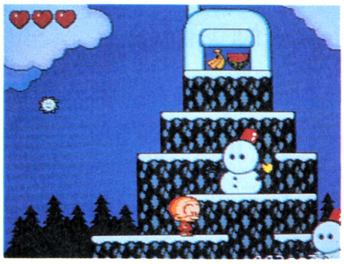

ハドソン／発売中／¥5,800　ACT　4M

楽しいトラップがタップリのうえ、カラフルな7つのステージを原始パワーで駆け抜けるコミカルACT。今回は後半のステージを完全攻略し、おまけに必勝法までバッチリ伝授しちゃうのだ！

## キミを完全クリアへ導く2つのポイント！

### その1 "ライフフルーツ"を食べ残す！

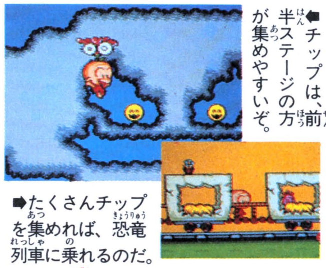
このアイテムを、体力が残っているときに取るのは、あまりにももったいない。そこで、必要な分だけを取るようにして、あとはまた、体力を消耗してしまったときに取りに戻るようにしよう。



⬅取れば少しだけ体力が回復するうれしい「ライフフルーツ」。

### その2 "にこにこチップ"は確実に取れ！

チップをたくさん集めることにこしたことはないが、とくに30枚以上集めると、体力回復ができるうえに、体力を示すハートが1つ増えるのだ。このハートをどんどん増やしていけば、その分ダメージを受けても耐えられるので、ステージの攻略がずっと楽になるぞ。



⬅チップは、前半ステージの方が集めやすいぞ。

➡たくさんチップを集めれば、恐竜列車に乗れるのだ。

## 山あり谷ありの後半ステージを突っ走るぞ！

### STAGE 4 敵のユニークな攻撃に注意！

浜辺と海賊船で構成されたステージ。これまでの敵キャラに比べて、かなり変わった攻撃を仕掛けてくるステージでもある。たとえば、サーフィンをしてPC原人を弾き飛ばしたり、キスをしてくる恐竜水着ギャル（少しもうれしくない！）などなど。しかも受けるダメージも大きいので、敵キャラには姿形にとらわれず、十分に注意しよう。



⬅水着ギャルの熱いキスに原人も昇天。

➡機雷には、ゆっくりとナナメ方向から近づこう。

### BOSS フック

2段階に変身するボス。弱点は頭。攻撃のスキが見つからないときは、水の中へ隠れよう。



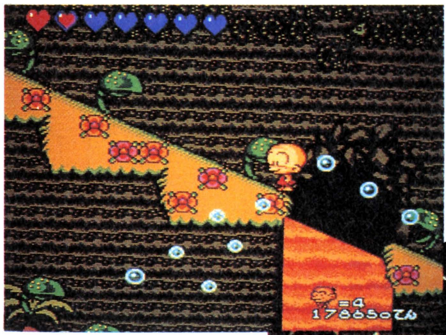
⬆変身前はあまり強くないので、積極的に攻撃していこう。

➡変身後は戦艦に乗っているぞ。画面下へ降りてきたら、即攻撃！

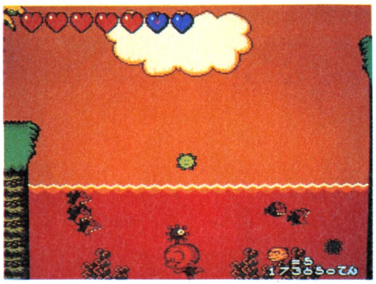
## STAGE 5 ひたすら逃げまくれ！

全７ステージ中、最大の難関がここ。ステージの構成としては、ステージ１に似ているけれど、全体的にぐっと短くなっている。そこに、いろんな敵キャラがウジャウジャ出現し、ＰＣ原人を包囲しつつ攻撃してくるのだ。多勢に無勢、まともに相手をしているとすぐにやられてしまう。ここは一目散に逃げるようにしよう。また、このステージにはボスキャラは登場しないので、体力の残りを気にする必要はない。とにかく逃げて逃げて逃げまくろう！

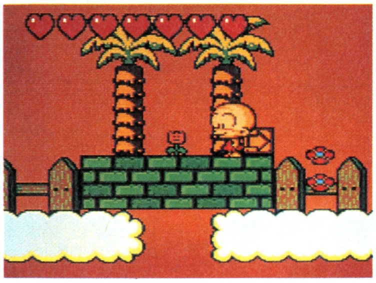




⬅⬇これまでに出現した敵キャラたちの大逆襲！　十分すぎるほどあった体力も、みるみる減少していくぞ。くやしいけどここは、逃げるが勝ち！



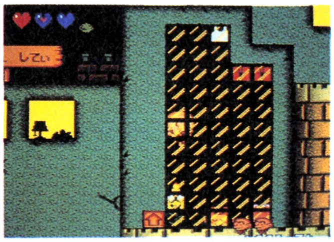
⬅ひとつ操作を誤ると、ピラニーのエジキ。慎重に、すばやく逃げよう！



⬅ボーナスステージもあるけれど、探しまわるなら覚悟が必要だ。

## STAGE 6 のんびり体力回復

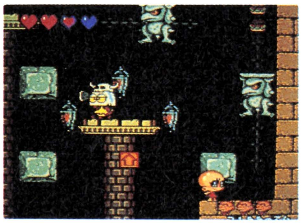
前のステージで消耗した体力は、このステージで十分に回復できるぞ。またクリアも簡単なので、前のステージで活躍できなかった分、ここで取り返そう。



⬆思わぬところにアイテムは隠されているぞ。



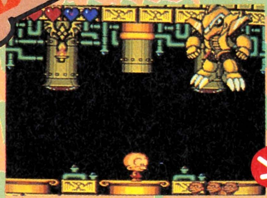
⬆きれいな夜空を舞うＰＣ原人。前ステージの緊張感をゆっくりとほぐそう。



➡この塔の外に出ると、おいしいアイテムがドッサリ！

### BOSS スクランダー

コイツも２段階に変身するうえ、かなり手ごわい。弱点は顔で、攻撃してきたときが唯一の反撃チャンスだ。



⬆いつも上空にいて、攻撃不可能。





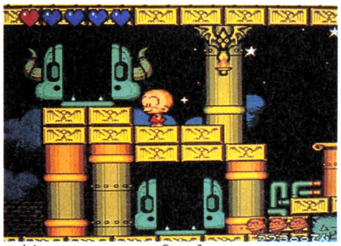
⬆ボスが急降下して攻撃してくるとき、うまくかわして反撃だ！

⬅変身後は手を飛ばしてくるが、手は攻撃して破壊できる。

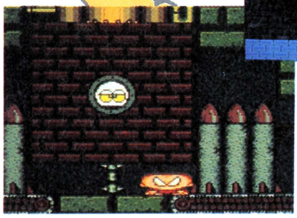
## STAGE 7 各ステージのボスキャラ勢ぞろい！

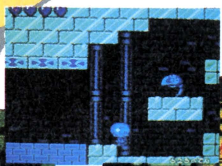
最終ステージは、各ステージのボスキャラが総出演するぞ。

最初にＰＣ原人のいる位置から、左上＝フック、左下＝ギロリアン、右上＝プリマドン、右下＝ドドジーとなっている。ここでは、体力回復があまり簡単にできないので、慎重に戦うように。ちなみにスクランダーは、これら４匹のボスを倒した後に出現し、そしてコイツを倒すことができれば、いよいよ最終ＢＯＳＳ・キングタマゴドン（通称キンタマ）Ⅲ世の登場だ！



⬆各エレベーターに乗り込めば、それぞれのボスキャラの所へ行くことができるのだ。





⬇➡それぞれボスキャラと対決する前には短いステージがある。ここで体力回復しよう。




⬇各ボスキャラの攻略法は、ほとんど変わらず。次々と倒して最終BOSSをめざせ！

**最終BOSSはキミの手で！**

# 達人道場 その3



## 精霊球のしくみを完全攻略!!

# 精霊戦士 SPRIGGAN スプリガン

ちょっと変わったパワーアップシステムを持っている異色シューティング『スプリガン』。このシステムをよく理解していないとクリアは難しい。今回はそのパワーアップの秘密について解説しよう！

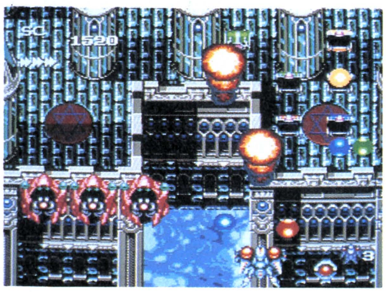
ナグザット／発売中／¥6,500　STG

## 4つの精霊球の特徴をおぼえよう！

全部で4種類ある精霊球。それぞれが違った性質を持っているんだ。精霊球を取ったときに、火の精霊球は攻撃力、水の精霊球は防御、風は攻撃範囲、地の精霊球は連射スピードがアップするといった感じ。ただし、最大3つまでしかストックできないので注意。また、余分な精霊球を利用してボンバー攻撃を行うことができる。が、これは自機の攻撃力ダウンにつながるので、むやみに使うのは避けるようにしよう。

ときどき画面に色違いの自機らしきものが出現することがあるが、これは味方機で、スプリガンを一定時間援護してくれるが、敵の攻撃を受けるとやられてしまう。援護として使うか盾として使うかはキミ次第。ただ、あまり近づきすぎると一瞬どっちが自機なのかわからなくなってしまうので、注意が必要。

いらない精霊球は、間違って取ってしまうとパニックになるので取らないほうがいい。



➡精霊球の性質をマスターしよう。それがクリアへの近道だ。



⬅ボンバーは、タイミングをみて無駄のないように使おう。



➡味方は一定時間を援護してくれる。当然だがパワーアップはしないよ。

## 上手なボンバー活用法



⬅2種類でのパワーアップのときには、ボンバーを撃つ機会が多い。チャンスは最大限に活用しよう。

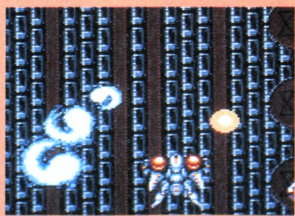
⬇精霊球によってボンバーのグラフィックが違う。でも威力はみんな同じだよ。

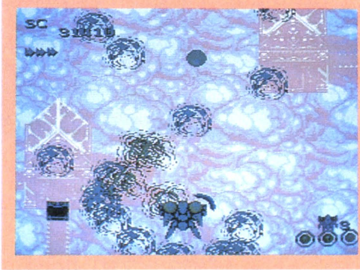


ストックの左端と同じ精霊球が画面に現れたらボンバーを撃ってから取ろう。これならば無駄がなくてGOOD！

## 爆滅球は絶対逃すな！

ボンバーが一定範囲にしかダメージを与えられないのに対し、爆滅球は画面全体にダメージを与えることができる。さらにシールドもつくぞ。





⬆写真ではわかりづらいが、自機の右上にあるのが爆滅球だ。シールドの耐久力は、何個とっても1のまま。

⬅画面全体にダメージを与えられるのは便利だね。思ったより出現するので大助かりだ。

# 精霊球の組み合わせは、全部で28種類！

## 1 同じ種類でのパワーアップ

あれこれ考えなくてもいいのが同種パワーアップの魅力。攻撃方法のハデなものは少ないけど、それなりに使えるものがあるので初心者にはおすすめ。

### 地



通常弾をツインショット、3WAY、5WAYと、最もオーソドックスにパワーアップさせる精霊球。攻撃力は弱いが連射がきくので、地上物を破壊するのに便利だ。アタックモードに最適。

### 水



水の精霊球には、スプリガンの攻撃力をパワーアップさせる力はないかわりに、シールドのようなものがつくが、これ自体にはほとんど攻撃力がないので、他の精霊球と組み合わせたほうがいい。

### 火



4精霊球中、最大の攻撃力を持つ。とくに使えるのが2段階めの〝ファイアーブラスター〟。2方向の火炎弾は超強力で、カタイ敵やボスなどに有効だ。オールマイティに使えるぞ。

### 風



幅広い攻撃範囲がこの精霊球の特徴だ。ただし攻撃力は見ためほど強くないので、水の精霊球と同じように他の精霊球と組み合わせたほうが得策かも。しかし、ザコを一掃できるのは気持ちがいい。

## 2 2種類でのパワーアップ

精霊球の性質をマスターしたら、2種類のパワーアップに挑戦してみよう。とくにおすすめなのが水と火の組み合わせ。攻守のバランスがとれているので使いやすいぞ。

### 空中攻撃タイプ

**水＋地または風**

ボスなどのカタイ敵に有効なのがこれ。あっというまに倒せる。アタックモードでは意外に使えない。



⬆水と地の組み合わせ〝アクアクラスター〟。かなり使えるぞ。



⬅螺旋を描きながら敵を倒す〝アクアタイフーン〟。

### 地上攻撃タイプ

**火＋地または風**

幅広い攻撃範囲なのであまり動かず敵を破壊できる。アタックモードに最適。威力抜群だぞ。



⬆5方向に飛ぶ火炎弾が強力な〝ファイアーボルト〟。地と火の組み合わせだ。



➡これも5方向だが、前方の弾が交差して飛ぶ〝ファイアーブレーザー〟。

### バランスタイプ

**火＋水、地＋風**

腕にあまり自信がない人にはこのタイプがおすすめ。威力はそれほどでもないが防御力が高いのでそう簡単に死なない。



⬅最も使いやすい〝ファイアーディフェンダー〟。



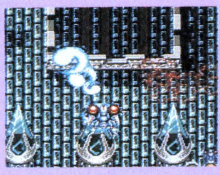
⬆〝ウィンドデストロイヤー〟。幅が広いぞ。



⬅火と水は、一ランク下でもつかえるぞ。

### ちょっと待て 3種類でのパワーアップ

3種類別々の精霊球を集めても、精霊球同士が干渉しあってしまい、あまり使える武器にはならないので注意が必要。



⬅自動追尾するだけで使いづらい。



➡3種類でのパワーアップの中でもすこしはましな〝エアーバスター〟。



➡3つそろえたのにこれではね…。

今、始まる戦慄のサウンド、ファイナル・ソルジャー発進!
ビートの効いたバンドサウンドを聴いてくれ。

# FINAL SOLDIER SUITE
## & ORIGINAL SOUND TRACK




今年も熱い戦いの季節がやってきた! 毎年盛り上がる夏のカーニバル、ハドソン全国キャラバン第7回の今年の公式認定ソフトに「ファイナル・ソルジャー」が決定しました。ゲーム・ミュージックはジャズピアノの俊英、佐山雅弘がアレンジを担当、コンピューターの打ち込みを極力排した、一流ミュージシャンによるバンド・プレイによるレコーディングを実施、6曲の組曲として完成しました。プレーヤーの熱気が伝わってくるようなエキサイティングなバンド・サウンドを味わってください。又、ゲームのオリジナル・サウンド・トラックも合わせて収録、オリジナル音とのアレンジの比較もスグ楽しめるというファン待望のCDです。

**ファイナル・ソルジャー組曲**
&オリジナル・サウンド・トラック　3曲譜面付き
FHCF-1140 税込定価¥1,800(税抜価格¥1,748)

収録曲 1.DEAD OR ALIVE〜CARAVAN STARS 2.SKY HIGH 3.TURN ON 4.OPEN YOUR ARMS 5.INFINITY 6.TAKING OFF〜SOLE WARRIOR〜PROGRESSION 7〜24.FINAL SOLDIER ORIGINAL SOUND TRACK

HUDSON GROUP HUDSON SOFT　株式会社ファンハウス FunHouse

ネオ・メタル・ファンタジー
&誌上ゲーム

NEO METAL FANTASY

# ファージアスの邪皇帝



## PCエンジン ゲーム化決定!!

## BATTLE.5
## 破壊神降臨

| | |
|---|---|
| 企画・原案 | G/Fプロジェクト |
| システムデザイン<br>プログラム | ヒューマン㈱ |
| コミック | 薄葉士郎 |
| 制作 | ㊕PCエンジン |



悠久たる天と
久遠なる地に
無限の力をしろしめす
破壊神サイヴァよ
われらが血と肉
〝シャ〟のすべて
そして
この世界すべてを
供物としてささげん


願わくは我をもちて
己が化身と
なしたまえ
我は破壊神の
下僕にして奴隷
ジグラ皇帝
アーキー


立て
獣神兵
ゴ
どうする
つもりだ
シド！
決まってんだろ！
ゴ
ゴ
ゴ
サテラが
捕まってんだ
攻撃するわけにゃ
いかねーだろ
こいつで
浮遊城に
突っ込む！


ドオオォオオ
ギィィ
ニューロ!!
スリッジ族のおまえなら
わかるだろ
サテラの反応はあるか？
サテラのことには
まるで見境いが
なくなるな……
どっちにしろ
同じようなものだと
思うが
ええ彼女は
無事です
それよりも
浮遊城から
敵意が消えています
城内では
いったい何が……

## STORY

ファージアス大陸の支配を目前にした邪皇帝軍と、最後の国家アレフの戦争は、激化する一方だった。シドたちは巨大要塞「浮遊城」に対抗すべく古代の巨人兵器「獣神兵」を復活させるが、サテラが浮遊城に連れ去られてしまう……。




 用語事典 シャ：かつて破壊神がファージアス大陸の先住民族ジグラに守護神として崇められていた頃、破壊神はみずからを崇拝する見返りとして、彼らに機械の体を与えた。ジグラ族はそのシャの力によって原ファージアス時代の苛酷な環境を生きぬくことができたのだという。




**用語事典** **ジグラ皇帝**：邪皇帝は破壊神を崇めるジグラ族の出身であるため、この名を名のっている。彼は現在ファージアス大陸に移住してきた異民族たちから大陸を取り戻すために戦争を開始したのだが、破壊神の歪んだ力によっていつしか新たなる野望を抱き始めてしまったのだ。




 用語事典 **エクゼタム家の秘宝ジード**：サテラはエクゼタム国の王女であったが、邪皇帝軍によって国を滅ぼされ、王家の証である秘宝ジードを持ってアレフへ逃れた。このペンダントは破壊神の復活に必要な"破壊神の眼"のありかを示すだけでなく、強力な力場に包まれた眼を破壊する力も持つらしい。




薄葉先生に「ファージアスの邪皇帝」の感想を送ってね！

〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル㈱PCエンジン「ファージアス」係

**用語事典**　精霊"ルドラの神弓"：21種類あるといわれる異次元の1つ"碧玉界"に住んでいる1級精霊。ルドラは7本の弓と矢を持ち、それぞれに赤・橙・黄・緑・青・藍・紫の色をしている。彼がそのすべての弓を一度に射ると、あらゆる次元界を突き抜ける虹色の弓になるという。


父…上!?
オオオオオオ
なんじら
わが名を知れ
破壊神
サイヴァと!!
11月号（9月30日発売）に続く

ファージアスの邪皇帝
# 結果発表
読者参加ゲームパート

# サラン、ラ・ログス陥落す!

アレフ軍は今回の戦いにおいて、反乱軍とウィノナ将軍の率いる軍団を同時に相手をするため、軍団を2分割せねばならなくなった。

ラ・ログスの反乱軍に対しては、全勢力の約3分の1にあたる882組弱のパーティがその鎮圧に向かった。この戦いでは反乱軍側がログレイ砦において籠城したため、アレフ軍はこれに対して包囲戦を展開。そして包囲開始より6時間後にログレイ砦に突入を開始、激戦の末にアンダンテ（プレイヤー名アルフォンス）が反乱の首謀者であった元ラ・ログスの領主アーク・ナ・ゴーグを討ちとったことで、この戦いは終わったかに見えた。

しかし、ここで予想外の事が起こった。

あとは砦に残った反乱軍残党に対する掃討戦を残すのみとなった時、突如アレフ軍の中から反乱軍に加担するものが出たのだ！ 中でもフリオニール（プレイヤー名チャップリン）は自らを新反乱軍団長と名のって残党をまとめあげ、油断していたアレフ側をけちらしてまんまと砦より部隊を脱出、アレフ本国へと進撃を開始したのである。

同じ頃、残る3分の2のアレフ軍はウィノナ将軍率いる軍団と交戦状態に陥っていた。

最終的には、42組のパーティがウィノナの魔法の前に氷づけにされたものの、ファードラ（プレイヤー名ナベザード）の一撃によって彼女は深い手傷を負い、軍団もろとも、このサランから撤退していったのであった。

なぜとどめをさせなかったのか……に関してはいろいろな推測がなされているが、一説によると「とどめをさそうとしたところ、他の味方パーティに邪魔された」という不謹慎な行動が原因であると言われている。

……いつの時代でも、どこの世界でも、男は女の色香には弱いものなのである……。

# 経験点高取得者発表!!

**以下の者を新領主に任命する**　ギメル王

| プレイヤー氏名 | キャラクター名 | 国名 |
|---|---|---|
| ナベザード | ファードラ | サラン |

今回のウィノナ将軍の軍勢は、さすがに邪皇帝軍直属部隊5柱のうちの1柱と数えられるだけあって、えらく強力だったようだ。なんせ、ウィノナ将軍を倒しにかかった約1700組のパーティ中、彼女の前にたどりつけたのはわずかに61組だけだからね（笑）。

またログロエルを奇蹟的に突破し（なんと突破できたのは、213組中わずかに10組）、高いポイントを稼いだ3パーティが見事に1～3位を奪取しているようだ。

やはり危険をおかさねば栄光はつかめないんだねえ(笑)。

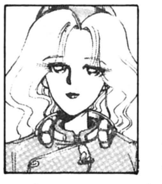
| 順位 | プレイヤー氏名 | キャラクター名 | 得点 | ギルド | パーティ | バトルロード | 獲得アイテム | 生存 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ナベザード | ファードラ | 0515 | 4 | 03/05/10 | 7 | 2 | ○ |
| 2 | ムラサメ | サラ・ファルシャン | 0502 | 1 | 02/06/10 | 7 | 2 | ○ |
| 3 | オナヤカツヒロ | アシュラム | 0440 | 3 | 06/10/10 | 7 | 1 | ○ |
| 4 | アルフォンス | アンダンテ | 0423 | 1 | 04/10/06 | 3 | 2 | ○ |
| 5 | レイストリン | アシュラム | 0404 | 1 | 04/10/10 | 3 | 2 | ○ |
| 6 | ウオリアン | ウィナー | 0398 | 1 | 04/04/06 | 6 | 1 | ○ |
| 7 | アリシア | コレート | 0394 | 1 | 01/10/10 | 8 | 1 | ○ |
| 8 | ヒロシイワサキ | フッヒ・テル | 0388 | 1 | 04/04/04 | 3 | 2 | ○ |
| 8 | ウルド | ベルダンディ | 0388 | 2 | 04/05/06 | 6 | 1 | ○ |
| 10 | ベルガー | ロト | 0386 | 2 | 06/04/05 | 6 | 1 | ○ |
| 11 | リンクス | シャルロット | 0384 | 1 | 10/10/06 | 6 | 1 | ○ |
| 12 | サイアレード | リューイ | 0383 | 4 | 09/09/06 | 6 | 1 | ○ |
| 12 | ペルダ・キース | ルーンフォーン | 0383 | 1 | 03/06/10 | 6 | 1 | ○ |
| 14 | オヤジーズ | エルデスター | 0378 | 1 | 10/10/10 | 7 | 0 | ○ |
| 15 | ハマヤス　オサム | デス・ブリート | 0372 | 4 | 06/06/10 | 6 | 1 | ○ |
| 15 | マルカツ | オルソン | 0372 | 2 | 06/06/10 | 6 | 1 | ○ |
| 17 | ゲロチョンマル | バスター | 0371 | 1 | 04/04/06 | 6 | 1 | ○ |
| 18 | ナカ　ナカ | メテヲ | 0370 | 1 | 07/07/07 | 3 | 1 | ○ |
| 19 | キングオブキングス | アーシュロト | 0368 | 2 | 06/06/06 | 3 | 1 | ○ |
| 20 | ブルーマックス | ジーナス | 0365 | 1 | 09/09/10 | 3 | 1 | ○ |
| 20 | フクリュウ | ランスリード | 0365 | 1 | 05/10/10 | 6 | 1 | ○ |
| 20 | ナカムラヒデキ | アヘ | 0365 | 1 | 10/10/10 | 7 | 0 | ○ |
| 23 | ﾄﾔﾏﾉﾌﾞﾕｷ | ｴﾝｼﾞｪﾙ | 0359 | 1 | 10/10/09 | 3 | 1 | ○ |
| 24 | ﾋｺｲﾁ | ｻｸﾗｷﾞ･ﾊﾅﾐﾁ | 0356 | 1 | 09/09/10 | 3 | 1 | ○ |
| 25 | ｱ ﾓﾄﾞｷ | ﾋﾙｱﾝﾄﾞﾝ | 0352 | 1 | 01/10/04 | 3 | 1 | ○ |
| 26 | ﾀﾆﾓﾄｹｲｺﾞ | ﾚｲﾄﾞ=ｸﾚｲｽ | 0351 | 1 | 09/09/10 | 3 | 1 | ○ |
| 27 | ﾗｸﾞ | ﾌｨｽﾃｼﾞｱ | 0350 | 1 | 04/06/09 | 6 | 1 | ○ |
| 28 | ﾀｶﾔ ﾉﾘｵ | ｶﾞﾝﾊﾞｽﾀｰ | 0349 | 1 | 04/04/06 | 6 | 1 | ○ |
| 28 | ｾﾞﾝﾌｸ | ｾﾞﾝﾌｸ | 0349 | 1 | 04/10/10 | 3 | 1 | ○ |
| 30 | ｲｸｻﾍﾞﾜﾀﾙ | ｸﾗｯｸ | 0347 | 3 | 05/06/10 | 3 | 1 | ○ |
| 30 | ﾅﾅｼ | ｱｰｸｾﾞｳｽ | 0347 | 2 | 01/09/10 | 3 | 1 | ○ |
| 32 | ﾐｳﾗﾕｷｵ | ﾌﾞｷﾖ | 0345 | 6 | 10/09/09 | 3 | 1 | ○ |
| 33 | ｳｵﾀｶｽﾞﾕｷ | ｵｸﾞﾏ | 0341 | 1 | 06/10/10 | 6 | 1 | ○ |
| 34 | ﾃﾉﾘｷﾝｷﾞｮ | ﾃﾉﾘｷﾝｷﾞｮ | 0341 | 1 | 10/10/10 | 8 | 0 | ○ |
| 35 | ｵｶﾀﾞﾏｻﾌﾐ | ﾙｰｽ･ﾌｧｰﾑ | 0340 | 1 | 04/10/10 | 3 | 1 | ○ |
| 36 | ﾀｺﾘｰﾁ | ﾌﾐ | 0338 | 1 | 04/04/04 | 3 | 1 | ○ |
| 36 | ﾐｶｹﾞｱｷﾗ | ｱﾙﾒﾘｱ | 0338 | 1 | 04/06/10 | 3 | 1 | ○ |
| 38 | ｶﾙｽ | ｴﾘﾝ | 0337 | 2 | 04/04/06 | 6 | 0 | ○ |
| 38 | ﾄﾞﾐﾆｸｽ | ﾛﾝ･ﾌｪﾘﾏｽ | 0337 | 1 | 09/09/09 | 3 | 1 | ○ |
| 40 | ｶｻｲﾕｳﾔ | ｸｨﾝ･ﾏﾝｻ | 0335 | 1 | 01/10/10 | 8 | 0 | ○ |
| 41 | ｲﾊﾞﾗﾉﾊﾞﾗ | ｸﾗｲﾑ･ｾﾀﾞﾝ | 0333 | 1 | 10/07/10 | 3 | 1 | ○ |
| 42 | ﾊｯﾄﾘｼﾝｼﾞ | ﾃﾞｲﾂ | 0329 | 1 | 04/04/09 | 3 | 1 | ○ |
| 42 | ｺﾊｶﾞﾗﾀｶｼ | ﾀｹﾀﾞｼﾝｹﾞﾝ | 0329 | 2 | 06/06/06 | 6 | 0 | ○ |
| 44 | ｱ | ｱ | 0328 | 1 | 03/05/10 | 6 | 0 | ○ |
| 45 | ｵｾﾞｷﾕｳｼﾞ | ﾙｰｼｪ･ﾚﾝﾚﾝ | 0325 | 1 | 01/04/10 | 3 | 1 | ○ |
| 46 | ﾖﾈﾐﾂ=ﾀｶｼ | ﾛｼｭｱ=ﾄﾚｰﾙ | 0321 | 1 | 04/04/04 | 3 | 1 | ○ |
| 47 | ｼｪﾙ | ｼｪｰﾙ | 0317 | 6 | 10/01/06 | 6 | 0 | ○ |
| 48 | ｼﾞｸﾞﾚﾝ | ｽｨﾗｰﾄﾞｼｯﾄ | 0314 | 1 | 09/06/10 | 6 | 0 | ○ |
| 49 | ｲｼﾀﾞﾏｺﾄ | ｶﾞｲｱ | 0313 | 1 | 10/10/04 | 3 | 0 | ○ |
| 50 | ﾜﾀﾅﾍﾞﾖｼﾉﾘ | ｼﾝｹﾞﾝ | 0312 | 2 | 10/04/01 | 3 | 0 | ○ |
| 51 | ｴﾙﾀﾞｰ | ｶｰﾙ･ﾚｲﾀﾞｰ | 0312 | 4 | 04/06/05 | 4 | 1 | ○ |
| 51 | ｶｽﾞﾉﾘ | ｲｯﾄｸ | 0312 | 4 | 01/01/06 | 4 | 1 | ○ |
| 53 | ｶﾉｳﾌﾟｽ | ｸﾛﾑｳｪﾙ | 0308 | 1 | 09/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 54 | ｵｵﾂｶﾀﾞﾝ | ｻｻﾞﾝｸﾛｽ | 0307 | 4 | 06/06/10 | 6 | 0 | ○ |
| 55 | ﾋﾞﾄｺﾙﾚｵｰﾈ | ｱﾄﾞｱｰﾃｨｶﾞ | 0305 | 4 | 10/06/05 | 6 | 0 | ○ |
| 55 | ｻｲﾄｳ ﾖｳｽｹ | ﾕｳｼｬ ﾛﾄ | 0305 | 4 | 10/06/06 | 6 | 0 | ○ |
| 55 | ｻﾄｳ | ｻﾑｿﾝ | 0305 | 4 | 06/10/10 | 6 | 0 | ○ |
| 58 | ｽ | ﾏﾙ | 0304 | 1 | 04/04/06 | 6 | 0 | ○ |
| 59 | ﾓﾓﾀﾞｰ | ｺ･ﾛｽ | 0303 | 1 | 04/04/06 | 6 | 0 | ○ |
| 59 | ｳﾒｽﾞｶｽﾞﾕｷ | ｳｯﾏﾝﾎﾞ | 0303 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 61 | ｹﾛﾖﾝﾀﾛｳ | ｻﾞﾝ･ｽﾄﾞｳ | 0301 | 1 | 04/10/10 | 3 | 0 | ○ |
| 62 | ｼﾞｭﾝｼﾞｭﾝ | ｶﾜﾀﾞｼﾞｭﾝｺ | 0300 | 1 | 01/04/08 | 3 | 0 | ○ |
| 62 | ﾌﾞﾗｽﾛｰ | ﾌﾞﾗｽﾛｰ | 0300 | 2 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 62 | ｱﾗｲ ﾄﾓﾋｻ | ﾊﾟｽﾞｽﾞ | 0300 | 2 | 06/06/10 | 6 | 0 | ○ |
| 65 | ﾌﾗｲﾔｰ | ﾃﾞｨﾙﾋﾞｽ | 0299 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 66 | ﾖｳｲﾁﾆｼｵ | ｻﾀｰﾆｱ | 0299 | 3 | 01/06/06 | 4 | 1 | ○ |
| 67 | ﾊﾆｰﾊﾝﾀｰ | ｼｱﾜｾｻﾑﾗｲ | 0298 | 2 | 09/09/07 | 3 | 0 | ○ |
| 67 | ｷﾉｼﾀ ﾏｻﾖｼ | ﾌｯｶｰ | 0298 | 1 | 01/04/10 | 3 | 0 | ○ |
| 69 | ｺﾏﾀ ｼｹﾞﾉﾘ | ｱｽﾓﾃﾞｳｽ | 0297 | 1 | 09/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 69 | ﾀﾞｰｸｻｸｼｰﾄﾞ | ﾀﾞﾙｸﾌｪﾙ | 0297 | 1 | 10/10/10 | 3 | 0 | ○ |
| 71 | ｲﾘｴ ｼﾝｲﾁ | ﾂﾉﾋﾞﾍﾞ ﾋﾐｺ | 0296 | 1 | 01/01/01 | 4 | 1 | ○ |
| 71 | ｻｶﾓﾄﾉﾎﾞﾙ | ｶｲﾝ | 0296 | 3 | 01/05/06 | 4 | 1 | ○ |
| 73 | ﾀｶﾊｼｹﾝﾀﾛｳ | ｹｲﾝ | 0295 | 1 | 01/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 73 | ﾌｸｵｶ ｺｳｲﾁ | ｸﾘｼｭﾅ | 0295 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 73 | ｸﾆﾖｼ ﾀｶﾕｷ | ﾑｰﾝｷﾒﾗ | 0295 | 1 | 04/06/10 | 3 | 0 | ○ |
| 76 | ｷｯｶﾜ | ﾀﾞｲｺｸﾃﾝ | 0295 | 5 | 01/01/01 | 2 | 1 | ○ |
| 77 | ｶﾞﾗﾗ･ﾆｮﾛﾐ | ﾙﾌｨｼｰｱ | 0294 | 1 | 06/06/10 | 6 | 0 | ○ |
| 77 | ﾅﾃﾞｨｱｽ | ｶﾙﾊﾞﾘｨ=ｼｰ | 0294 | 2 | 04/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 79 | ﾋﾟｰ | ﾊﾟｰ | 0294 | 5 | 05/05/07 | 2 | 1 | ○ |
| 80 | ﾄﾗｯﾌﾟ | ﾙｰﾌｧｽ | 0293 | 1 | 01/04/10 | 2 | 1 | ○ |
| 80 | ﾖｼｷﾞ | ﾀﾞｰｸﾈｽ | 0293 | 1 | 04/06/10 | 2 | 1 | ○ |
| 82 | ﾀﾑﾗ | ｱﾙﾊﾞｰﾄ | 0292 | 1 | 09/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 83 | ﾕﾗ | ﾕﾗ | 0291 | 1 | 10/10/01 | 3 | 0 | ○ |
| 84 | ｴｰﾚﾝｼｬ | ｱｱｱ | 0290 | 1 | 10/07/09 | 3 | 0 | ○ |
| 85 | ｻｸﾗｲ ﾋﾛﾕｷ | ｼｬﾛﾑｽ ﾕｰｺﾞ | 0290 | 1 | 01/05/09 | 2 | 1 | ○ |
| 86 | ｾｸﾞﾁﾀﾂﾔ | ｼﾓﾝ･ｼｸﾞﾚｽ | 0289 | 3 | 09/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 86 | ｲｹﾀﾞｹｲ | ｼｪﾀｯﾌｶﾞﾙﾄ | 0289 | 1 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 86 | ｶﾞｲｱﾚｽ | ｱﾙｸ･ｳﾞｧｰﾝ | 0289 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 89 | ｵｵｸﾗﾕｳｼﾞ | ﾊﾞﾄﾘｯｸ | 0289 | 1 | 01/04/06 | 4 | 1 | ○ |
| 90 | ﾃﾞﾗﾝｼﾞｪ | ﾗﾋﾞｱﾝ:ﾛｰｽ | 0288 | 2 | 10/10/01 | 3 | 0 | ○ |
| 90 | ﾆｼﾑﾗﾋﾃﾞｱｷ | ﾌﾞﾘｱﾚｵｽﾋｲ | 0288 | 2 | 04/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 92 | ｹﾛｸﾛｷﾛｯﾋﾟ | ﾏｯﾄﾞｼﾞｬｯｸｽ | 0288 | 1 | 01/01/09 | 2 | 1 | ○ |
| 93 | ｶｾﾞﾉｼﾙﾌ | ｼﾙﾌｨｰﾄﾞ | 0287 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 93 | ｶｲｻﾞｰ | ﾀﾞｰｸﾎｰｽ | 0287 | 1 | 10/10/04 | 3 | 0 | ○ |
| 93 | ﾋﾑﾛ･ｷｮｰｽｹ | ﾍﾞﾙｾﾞﾙｶﾞ | 0287 | 5 | 04/07/09 | 3 | 0 | ○ |
| 96 | ﾘｭｳﾄﾞｳｱﾏﾙ | ｾｲﾘｭｳ | 0286 | 1 | 04/06/10 | 3 | 0 | ○ |
| 96 | ｹｲ･ｴｽ | ｲｰｽ･ﾌｧｸﾄ | 0286 | 1 | 07/10/10 | 3 | 0 | ○ |
| 98 | ﾌｪﾝ | ｳﾞｧｼｭﾏｰﾙ | 0286 | 1 | 01/01/04 | 2 | 1 | ○ |
| 99 | ｺｳｼﾛｳ | ﾍﾟﾝﾄﾞﾗｺﾞﾝ | 0285 | 1 | 10/10/10 | 3 | 0 | ○ |
| 99 | ﾀﾅｶｹﾝｼﾞ | ｼｬﾙﾝﾎﾙｽﾄ | 0285 | 2 | 01/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 101 | ｻｱ | ｲｻﾞﾅｷﾞ | 0284 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 101 | ｲｼｲﾋﾛﾅﾘ | ｻｰ･ﾀﾞｰｸ | 0284 | 2 | 01/04/10 | 3 | 0 | ○ |
| 101 | ﾅｵ | ﾊﾆﾏﾙ | 0284 | 1 | 04/04/04 | 3 | 0 | ○ |
| 101 | ﾊｲ･ﾏｽﾀｰ | ﾊﾞﾄ･ﾛﾋﾞｽ | 0284 | 1 | 04/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 105 | ｷﾑﾗﾋｻｶｽﾞ | ﾌｧｼﾞｰ | 0284 | 1 | 04/05/10 | 2 | 1 | ○ |
| 106 | ｸﾒ･ﾕｷｵ | ｱﾙﾌｫﾝﾄ･M | 0283 | 5 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 106 | ｺｳｻｶ | ｱｽﾀﾙﾄﾞ･ｲﾙｸ | 0283 | 6 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |
| 106 | ﾍﾟﾘｸﾚｽ | ｻﾊﾞｰｽ･ｷｰﾂ | 0283 | 1 | 10/10/04 | 3 | 0 | ○ |
| 109 | ﾉﾅｶﾔｽﾋﾛ | ｴﾑｼｰ･ﾊﾏｵ | 0283 | 1 | 01/01/01 | 2 | 1 | ○ |
| 110 | ﾘｮｳ･ｻｴﾊﾞ | ｾｲｼﾝｼﾞｬ | 0282 | 1 | 04/10/10 | 3 | 0 | ○ |
| 110 | ｼﾙﾋﾞｨｰ | ﾌｧﾙｺ | 0282 | 1 | 04/07/10 | 3 | 0 | ○ |
| 112 | ﾌﾟﾚｲﾔｰ | ﾗｲﾊﾞｰﾝ | 0282 | 1 | 01/04/05 | 2 | 1 | ○ |
| 112 | ｼｬﾄﾞｰﾑｰﾝ | ﾗｽﾄｩ･ﾌｧｰﾝ | 0282 | 6 | 01/01/01 | 2 | 1 | ○ |
| 112 | ｱｻﾐ ﾊﾔﾄ | ﾌﾞﾙｰ ｶﾘﾊﾞｰ | 0282 | 1 | 01/01/09 | 2 | 1 | ○ |
| 115 | ｱｵｷ･ﾕｳ | ｹｲﾝ･ﾏｸﾐﾗﾝ | 0281 | 1 | 01/10/10 | 2 | 1 | ○ |
| 116 | ﾏﾂｵｶﾂﾋﾄ | ｸﾛｷｼ･ｱｯｼｭ | 0280 | 1 | 09/09/10 | 3 | 0 | ○ |
| 116 | ﾍﾞﾙｶﾞｽ | ﾒﾃｵ | 0280 | 1 | 10/10/07 | 3 | 0 | ○ |
| 116 | ﾏｯｼｭ | ｼﾃﾝ | 0280 | 1 | 09/09/09 | 3 | 0 | ○ |

イラスト／薄葉士郎　立神洋子　足立光

# ファージアスジャーナル

というわけで今号の巻頭（もっとも2ページしかないが）は、峰起した反乱軍の記事だっ！

## 各国の動きと戦況



**機動キャスターモビルモンロー**

この有名美人キャスターは、寝るときもカメラとマイクを離さないぞ。

前回に引き続き、反乱軍関係のニュースからお送りします。

○反乱軍に占領されていたオーランド北部は、エリュシナー領主リューン氏の軍勢により奪回された模様。

○またキールのカシュー氏にも反乱の気配があり、付近の国々は緊張を高めています。

○オーラクル砦から出陣した邪皇帝軍は、ラ・ログスの反乱軍と合流したもよう。

○一方、ラムル国領主シテン氏はよせられた情報をもとに、ログロエルへカノッサ探索隊派遣を決定したようです。

## 1 目覚めた獣神兵！

1400年前の『覇神戦争』後、永遠の眠りについたと思われた獣神兵が突如活動を開始！　浮遊城がこの地に接近した理由も、これに関係していたらしい。

## 2 カノッサを目撃？

聖機甲騎士団で生存した（関連記事⑤）軍団長のひとりバーツは、逃走に入ったダダ教団を単身で追撃中、カノッサらしき人影を見たということだが……？？？




## 各国パラメーター

| 国名 | 領主名 | 科 | 魔 | 軍 | 地 |
|---|---|---|---|---|---|
| アレフ | ギメル王 | A | C | A | A |
| ルー | ランスロット | C | D | E | C |
| エリュシナー | リユーン・ラクト | B | E | D | C |
| ラ・ログス | フリオニール | C | C | B | B |
| オーランド | スパーク | B | B | A | B |
| ラ・ジュール | アルサイ・ティーン | C | A | C | C |
| キール | カシュー | C | C | C | C |
| シナン | ディラード | D | B | C | D |
| ラムル | シテン | D | A | D | D |
| サラン | ファードラ | B | B | B | D |
| リガーン | アラル | C | B | C | C |

（「科」「魔」「軍」「地」の4列は「パラメーター」の見出しの下にまとめられている）

### パラメーター解説

| | |
|---|---|
| 科学力 | 科学技術の発達度 |
| 魔導力 | 魔法技術の発達度 |
| 軍事力 | 国の総合的な戦闘力 |
| 地脈力 | 土地が内包する秘力 |

## 4 呪魔三人……いや二人衆、諸国を猛攻!!

邪皇帝側は、呪魔三人衆の生き残りの2人を軍団長に侵攻軍を編成、アレフ領土へ大侵攻作戦を決行した。この猛攻の前にはやくもミナクス諸島、ラグレアが陥落。領主は行方不明になっている。

Q&A　Q.リーダーがギルドに加入する際、戦闘力の修正が＋３になっていた場合、パーティのメンバー全員にそれぞれプラスされるのですか？　それともパーティ全体で合計＋３という意味ですか？　A.パーティ全体で＋３という意味です。

## アレフ暦0279年

### ③反乱軍を志願した者たちへ告ぐ！

「今回の戦いでラ・ログス領主アーク・ナ・ゴーグは死んだ！　しかし彼の崇高な思想と使命はこの私、フリオニールが受け継ごう！
　同士よ！　これからはこの私についてきていただきたい！
　…ふふふ、3回応募しても名前が載らないから、アレフに反乱してやるのだ！　ハーッハッハ！」

### 前作戦DATA

**人気キャラクター上位3族**

| | 種族名 | 選択率 |
|---|---|---|
| 1位 | ルシファマ | 24.09% |
| 2位 | ヒュマーノン | 21.09% |
| 3位 | エリオル | 17.08% |

**突破者数上位3ルート**

| | ルート | 選択者数 | 突破人数 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 4 | 103人 | 28人 |
| 2位 | 6 | 251人 | 28人 |
| 3位 | 7 | 160人 | 5人 |

### ⑤聖機甲騎士団&ダダ教団戦死者名簿

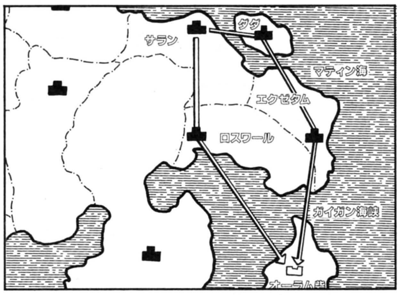
前号でお伝えしたとおり、0278年11月10日に聖機甲騎士団とダダ教団が、オーランド国とログロエルの国境で激突。激しい戦闘の末に両軍とも多数の戦死者を出した。
〈聖機甲騎士団〉レギオン（水無月隼人）、シェン・ロン（神竜）、オル・ティノ（海野仲道）、リュウヤマキ（山本了淳）
〈ダダ教団〉フレイア・ファラス（風雅丸）、ガルバ（魔放塵）、カマカマゴンダ（釜釜権田郎丸）




# ファー大陸強行上陸作戦！

**0279/9/26 オーラムの戦い**

今回の戦いでサラン国を奪取し、補給ポイントを得ることのできたアレフは、ふたたび邪皇帝軍の巣くうファー大陸上陸のチャンスをつかむこととなった。
作戦主旨は前々回と同じく、ファー大陸に強行上陸、敵大陸を攻略するあしがかりを作ることである。このファー大陸北部を守るオーラム砦さえ攻略できれば作戦の目的は達成されたも同然である。




しかしこのオーラム砦、前々回に主戦場となったオーラクル砦よりも強固であるという。しかもこれを守るのは呪魔三人衆、ウィノナ将軍につづく邪皇帝軍直属部隊5柱の中の1柱、海魔ラダミアンである。もしこの敵を相手に水中戦を展開するはめになれば、それは今までの中で、もっとも苦しい戦いになるだろう。
とにかく、今回の戦いの目的はあくまでも『オーラム砦陥落』だ。各パーティは点数稼ぎより、なんとしてもラ・ログスを出た反乱軍がアレフに攻め入る前にここを見事たたいていただきたい！
今ここでオーラム砦を奪取し、邪皇帝の住む拠城ディ・ムーブル城を攻める足がかりを作っておかねば、物量ではるかに勝る邪皇帝軍に対し、この戦争に勝利を得ることは難しくなってくるのである！

### 現在までの戦いの経過

時にアレフ暦0276年。邪悪なる力をもってファージアス世界を支配する邪皇帝。これに対し、ただ一国で立ち向かい連戦連勝を重ねていたアレフ国軍は、敵の衛星攻撃の前に、敵大陸への上陸を断念。
そんなおり、ラ・ログスの領主アークがアレフに対して反乱を起こし、アレフ本国にまで迫るが……。

## 情報屋たちの予想をうまく活用せよ！



**電脳ウィザードエビルアイズ**

ファージアス一といわれる彼女の魔法は、戦いにおけるありとあらゆることを予言する。たまにウソをつくという悪癖は困りものだが。

「今回はとにかく勝たねばならん！　まわり道をしてるヒマがあったら、とっととオーラム砦をおとしてこい！　さすれば地位も名誉も思いのままじゃよ！」

**予想**　ずばりルート１！　今回はここしかありえんぞ！



**偵察ハッカー〈ガセネタ〉ボビィ**

彼の情報は〈ガセネタ〉という４文字にすべて集約されている気がする。だが情報が真実だった場合、その見返りも大きいだろう。

「よおよお……アンタだけに話すけどよ。②ダダの守護者のエネルギー源ってのはどーやらかなり高価な魔法の宝石らしいぜ！　うまくすりゃここを通るだけで……へへ」

**予想**　②を通る場所ならどこでもいいが……ルート４かな！

**Q&A**
Q.パーティメンバーとギルドは、毎回変えていいのですか？　A.かまいません。
Q.リーダーとは何者？　A.パーティを率いる者。ギルドの技を使うことに集中するので、アイテムは装備できないの（笑）。




このゲームは、わかりやすいようにルールをステップ1～6の項目にわけて説明してるんだ。番号順に項目を見ていくだけで、すぐゲームに参加できるようになるはずだぞ！

さて、ステップ順にルールを読んでいってパーティをつくり終わったら、いよいよステップ6でバトルロードの中から進軍ルートをひとつ選択し、そこに待ち構える邪皇帝軍と戦うことになるぞ。パーティは〈人〉〈妖〉〈機〉〈属〉という4つの属性値を持っており、戦闘におちいった場合、敵と同じ属性値をくらべあって、戦うことになるんだ。そして戦闘に勝てた場合には経験値がもらえるぞ。これは得点みたいなもので、敵のデータ欄に書かれた数値が、得られる経験値の最大点だ。実際は表示より少ないこともある。また、敵がアイテムを持ってたら、経験値は余分にもらえるぞ！　で、最終的にボスキャラを倒したプレイヤーのうち、上位20名は、名前が誌上に掲載され、賞品が贈られるんだ。その賞品の内容はまだ知らせることができないけど、領主になった人に紋章入りオリジナル・テレホンカードが贈られることが決まっているぞ。

ではでは最後に領主コマンドのコトを解説しておこう。ボスキャラを倒し、さらにその中でもさらに大きな戦果（経験値）をあげたキャラクターは、ギメル王によって領主に任命されることがある。そうすると、毎回、国政レベルでなにか行動をすることができるようになるんだ。例えば"自分の国に配備された軍隊で○○の国を占領にいく"とか"××の湖に探索隊を派遣する"とかね。領主になった人は絶対、そうでない人も領主に選ばれたときのことを考えて、領主コマンドの欄に自分が領主になったときになにをしたいか、できるだけ詳しく書いてほしいぞ！

## パーティはよーく考えて編成しよう

うーん、まだルールをよく理解してない人がたまにいるなあ……（なに私のせいだ？ふっ……）。欄外のQ&Aも読んでね♪

## 攻略のアドバイス

**戦術マジシャン シャドウランナー**



アレフの天才軍師。彼の軍団はこれまで負けたことがない。必殺技は"たまにまちがったことを言う"。

### 誰しもまちがいはある

HAHAHAHAHA！　HEY！　BOYS & GIRLS！　みんな元気にしていたかな？　前回のこのコーナーで、ミーはちょっとあやまちをしたようネ！"～……〈七色光弾〉を全員装備……"などと言ったけど、コレはまちがい！　ホントはこの魔法、〈人〉にしか装備できなかったんだネ！　スマーン！

……とはいえ、それでも私が推薦したルート6を選んだ人の多くは上位に食い込んでる！　たしかに得られる経験値の差で1～3位は、ログロエル突破に成功した者が奪取したようだが、その生存率と誌上掲載率ではミーの言ったコースがベストだったろう!?　そう、誌面にキミの名を刻むコツは"選ぶコースはボスを倒せて経験値を稼げるコースを選べ"だ！

## STEP 1 プレイヤーネーム

これはプレイヤーである君の名前を書くんだ。これは誌面に載せてもいいものを書いてね。もし本名がいやならペンネームでもかまわないよ。

**ポイント**　カタカナ9文字以内　ペンネームも可だ!!

## STEP 2 キャラクターネーム

これは3体の仲間を率いるチームリーダーの名前のことだ。あ、そうそう、前のプレイヤーネームともどもだく点も一文字に数えるから注意してね。

**ポイント**　これもカタカナで9文字以内だよ。

## STEP 3 パーティ編成

さて、いよいよ仲間選びだ。君はここにあげられた12種族の中から好きなやつを3体、自由にえらんでチームをつくるんだ。数が3体ならば、同じ種族が2体以上混ざっていても、ちっともかまわないぞ。でも、ちゃんとバトルロードを研究し、よく考えてパーティを組まないと絶対に勝ち抜けないからね！

**ポイント**　この中から3体えらぶ。重複も可！



**①ヒュマーノン**

我々の世界でいうところの人間にあたる。ファージアス世界において もっとも数の多い種族。属性は〈人〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 8 | -3 | 3 | 2 |



**②アヴィス**

今は絶滅寸前の種族。総合的な妖力は比較的低いが、他にはない秘められた力を持つという。属性は〈妖〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 3 | 4 | -1 | 6 |



**⑦ドルガ**

音も立てずに闇夜を飛び回り、その機械化された目はあらゆる敵をみつけだす。偵察能力は抜群。属性は〈機〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 3 | 2 | 7 | -1 |



**⑧ガロック**

知力は低いが大地の精霊と交感するという能力を持ち、局地的な地震を起こすことができる。属性は〈属〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| -2 | 9 | 2 | 1 |



**Q&A**
Q.ランキングにのらなかったキャラは、もう2度と使えないのですか？　A.いいえ！　そんなことはありません。
Q.アイテムは何人でも同じものを持っていいのですか？　A.アイテムの装備条件さえ守れば、全員同じものでもかまいません。

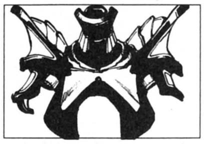
## STEP4 アイテム選択

**ポイント** 仲間ひとりにつき1コずつアイテムを選んで持たせる

さて、お次はアイテム選択だ。キャラクター1体につきどれか1コだけえらんでね。属性によっては使えないものもあるから注意しよう！

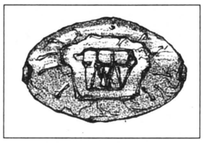
P.S.また、前回から良い子でなくてもアイテム番号が見えるようになったぞ（笑）。

### ①魔抗鎧



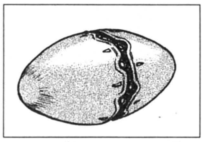
対呪文処理を施した魔法の鎧。〈妖〉の扱う中レベルまでの魔法攻撃を50%の確率で遮断する。

### ②対〈妖〉結界弾



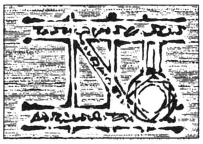
異世界より伝えられし魔法を応用して創りあげた兵器。25%の確率で〈妖〉の力を失わせる。

### ③超熱炎弾



この高熱を発する直径2cm程度のつぶては旧世界の科学兵器だ。30%の確率で稼働。戦闘値＋5。

### ④八裂光



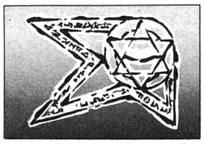
異世界の秘伝魔法。8本の魔法レーザーを放つ。発動率50%、戦闘力＋8。ただし30%の確率で暴走。

### ⑤リフレクス・アーマーⅡ



40%の確率で〈機〉の攻撃（主にビーム型兵器）を、15%の確率で〈人〉の攻撃を拡散、無効果する。

### ⑥七色光弾



異世界より伝わった秘伝魔法。七色の光弾が敵を襲う。〈人〉のみ使用可。発動率60%、戦闘力＋4。

## STEP5 ギルド

各パーティのリーダーは、直接戦闘に参加しないかわり、加入しているギルドの種類によって様々な力を発揮できる。その特徴をつかみ、ひとつだけ選ぼう。

**ポイント** 効果を考えひとつ選ぶ！

### ①剣舞



人値＋3

●このギルドだけに伝えられる剣の秘奥技を駆使して戦う。

### ②時喰



属値＋3

●時の法則を読み、未来を見たり時を操ったりする力を扱える。

### ③基械



機値＋3

●機械パーツを埋め込むなど、自らの身体を改造し、高いパワーを発揮。

### ④魔了



妖値＋3

●相手の心の奥に眠る〝魔〟や邪心を引きだし、自らの力とする技。

### ⑤写魂



1回復活

●死者、生者にかかわらず、魂や霊界と交感する技。復活率は30%。

### ⑥道化



不明

●策略を駆使し、混沌に身をまかせてあらゆる束縛から逃れる秘力。

---

### ③ジーマ



遥かな昔、異世界より到来したといわれる種族。12族中で最強の妖力を誇る。再生能力を持つ。属性は〈妖〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | -3 | 9 |

### ④メガノーン



強力な邪皇帝軍に対抗すべく、さらなる改造を施し、大幅にパワーアップした新型ジュノーン。属性は〈機〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 8 | -1 |

### ⑤イーデス



骸骨の仮面をかぶるヒュマーノンの亜種。彼らより妖力が高い半面、道具を操る力に劣る。属性は〈人〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 8 | -2 | 1 | 3 |

### ⑥エリオル



現在でも少数存在する古代種族の生き残り。〈人〉ながら非常に魔力にたけており、光と風を自在に操る。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 6 | 0 | 1 | 6 |

### ⑨ウーギール



自分の手で体に機械を仕込み、自己の能力を高めるこの種族は、同族でもその能力は様々。属性は〈機〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 5 | -2 |

### ⑩ルシファマ



7対の美しい羽を持つといわれる彼らは、常にそれを隠すように深くフードをかぶっている。属性は〈属〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 6 | 8 | ? | -3 |

### ⑪ジオリア



碧玉界より迷いでた妖族。体をゲル状にして相手に取りつき、そのまま同化してしまう。属性は〈妖〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| 2 | 3 | -2 | 7 |

### ⑫スリッジ



その外見とはうらはらに高い知力を誇る。口から酸を吐いたり、液体化する特殊能力を持つ。属性は〈属〉。

| 人 | 属 | 機 | 妖 |
|---|---|---|---|
| -2 | 8 | 3 | 2 |

Q.アイテムの中で〈戦闘力＋4〉とは？　A.指定された属性の敵に対して、味方の戦闘力が合計＋4されます。
Q.人気のない種族はなくなってしまうの？　A.そんなことでなくしていたら、ウーギールはとっくに消えている（笑）。

Q&A

# STEP 6 バトルロードルートの選択がキミの命運を左右する!

さあ、これが今回のバトルロードだ！　パーティの力にあわせ、よく考えて選ぼう。敵のデータは属性：戦闘力／経験値／アイテムの有無を表しているぞ。

**ポイント**　右の表より通りたいルートをひとつ選ぶ

## バトルロード

| | |
|---|---|
| ①1-3-7 | ④2-1-3-4-7 |
| ②1-3-4-7 | ⑤2-5-4-7 |
| ③2-1-3-7 | ⑥2-5-6-7 |

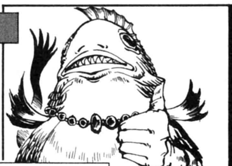
### オーラム砦



⬅邪皇帝により召喚された星霜界の妖魔導師。〈七色光弾〉をはじめとする異世界の魔法を無限にあやつる。

| ⑦妖魔導師・ラ | |
|---|---|
| 妖 | 25/130/○ |

### エクゼタム近海



⬅海魔ヴェニアの下僕。なんでも呑みこんでしまう。

| ⑥魚人ラムドン | |
|---|---|
| 妖 | 14/60/× |

### エクゼタム



⬅何者かに操られる機兵の暗殺集団。レーザーで武装。

| ⑤暗殺団サーム | |
|---|---|
| 機 | 18/60/× |

### ダダ



⬅ダダ教発祥の時より島を守っていた古代の機械巨人。

| ②ダダの守護者 | |
|---|---|
| 機 | 16/80/× |

### オーラム砦前およびその沿岸



| ③海魔ラダミアン | |
|---|---|
| 属 | 35/150/○ |

⬆呪魔三人衆、氷使いウィノナに並ぶ邪皇帝軍直属部隊5柱のうちの1柱。海のあらゆる魔物を統轄する存在で、水中での戦闘力でこれに勝る者はいないといわれる。

### オーラム砦城壁



| ④オブデア | |
|---|---|
| 人 | 15/80/○ |

⬆暗黒儀式に失敗し、〈妖〉化してしまった闇の僧侶。

### サラン-エクゼタム間国境



| ①邪皇帝軍残党 | |
|---|---|
| 機 | 10/60/× |

⬆前の戦いで、この地に取り残された邪皇帝軍機甲部隊。

今月のモンスター採用者　オブデア……岡山県・松岡高志　魚人ラムドン……岩手県・ツナマコト　ダダの守護者……東京都・おさる

# アレフの酒場

☆アイテム番号があった――っ！。〈東京都／カオス〉

☆あ？　アイテム番号がみえるぞ。僕は良い子なのか？〈東京都／エイコーン〉

――ふふふ……編集者Tは同じあやまちを2度……いや、3度くりかえすことはないのだ。

☆ウィノナ将軍は生け捕りだ。というわけで（どういうわけだ）ウィノナ将軍をにくれ。〈大阪府／ペッパー・ボックス〉

――もらってどうするの？（素朴な疑問）

☆死んでたまるか!!　天下の聖機甲騎士団がダダごときに――っ!!　P.S.編集者Tのカン違いで死んだというのはカンベンしてください。〈香川県／楠下　英二〉

☆気になって夜も眠れないのですが……『攻略のアドバイス』のヘンなおじさん、どうしてハゲなの？〈埼玉県／たろぺ〉

――髪の毛がないからだ（きっぱり）。




⬅群馬県／とら吉　たしかにキミはアブダミアーの手により死亡した（笑）。




⬅岐阜県／中田喜八郎か、かわいい顔して言うことは過激ですね…。




⬆茨城県／響たまみ　今回はどっちを選んだのかな？




⬆広島県／錬 黒斉 チームなんか組めると楽しいのに。

## それじゃ最後に

再度、敵本拠地ファー大陸に上陸したアレフ軍！　この作戦ははたして成功するのか!?　それとも致命的な破局を迎えるのか!?　11月号を刮目して待つべし！


ロードス島戦記
ファリスの聖女
第4章
新たなる戦士登場!! 英雄たちは「アラン」をめざす!!
山田章博
原作／水野 良


モス地方——ドラゴンブレス
オオオオ
オォォォ…
いかが
なされました？
殿下
うん…
ああ
あの声で
ございますか？



竜が鳴く
…か
あのあたりには
古代より金色の
竜が棲んで
おりましてな
その古竜の
鳴き声で
ございましょう
オオオ…
魔神が このロードスに
放たれた時さえ
鳴かなかった竜がな
…
交替だ
ああ
オオオ


滅多なことを
言うな
嫌な鳴き方
しやがるな
妙なことでも
起きなきゃ
いいが…
おい！
カッ
それでなくても
隊の中には
怯えている者が…
ザザッ
止まれ!!
何者か！
どこへ
行く!?
ここよりは
マイセン竜太子殿下が
ご領内ぞ！


ぬ…抜くか!?
見ろ!
もし軍偵とあらば
いずれの騎士かは知らぬが
もし他国よりの御使者なら親書を示されよ!
あの甲冑…
…ヴァリスの?


ロードス島北東部
アラニアの王都　アラン
RAIDEN
FLAIM
ALANIA
VALIS
KANON
MOSS
MARMO
あれが
賢者の学院？
そうだ
ずいぶん のんびり
やってるんだな
ここの連中は
北国
だからね
南からの
魔神の侵攻も
まだここまでは
及んでいないん
だろう



あんたたちはここで待っててくれ
私が行ってこよう
いえ 私も一緒に…
加勢を頼みたいのだろうが 無駄だ
戦いのために魔術は使わんというのが学院の方針でね
ウォートは特別 変わり者なんだよ
魔術を剣と同じにしか思っちゃおらん
まあ そういう訳さ
何とか物見の水晶球を手に入れてくるよ
お願いする

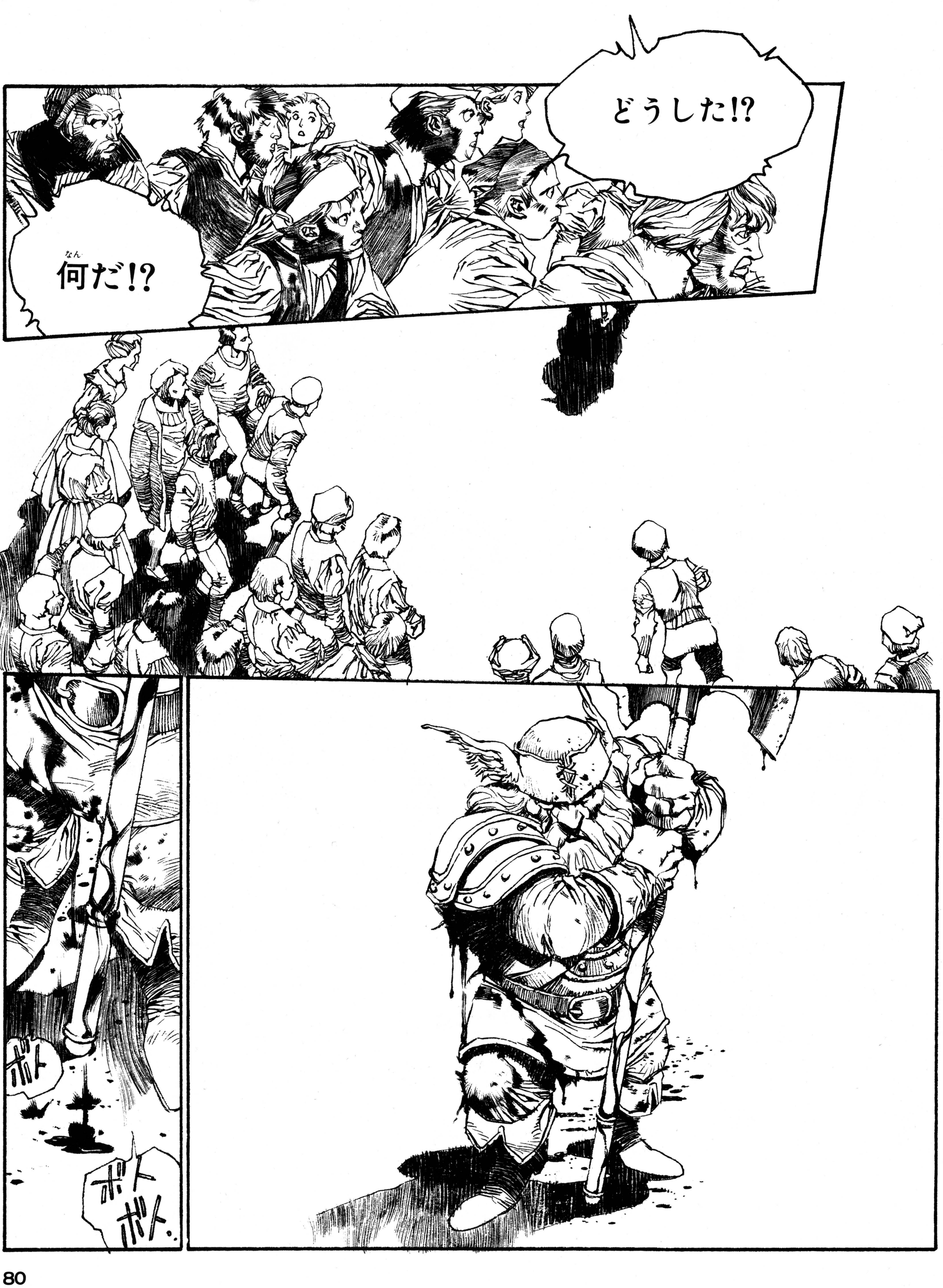


魔神に奪われた聖なる武具
一刻も早く取り戻したい
殿下！
ハァ
ハァ
もう一度申してみよ
ハァ
ハァ
…は！
我国の防衛線を…武力により突破！
ヴァリスの聖騎士一名
…数匹の魔神を伴い…


殿下！
国境守備隊は
…全滅！
ヴァリスに開戦の意志のあるや否やを確かめねばならん！
報告が事実なら聖騎士による領内侵犯は宣戦布告も同様！
列候との小競り合いも面倒だが…
ヴァリスが相手では報復も容易じゃないぞ！
急ぎ使者を立てよ！
ヴァリスへ送る！


平和ね ここは…
この街を見ていると まるで魔神のことなんか嘘のよう
ロードスで最も古い街だ
この街並みはドワーフたちが造ったと聞いているが もう何百年も昔から姿を変えていないんだろう
こんな平和がいつかこの世界にも来るのかしら…
残念だが
そいつぁ もうちょっと先のようだな


そぉら…
風に血が混じってきやがった
!


どうした!?
何だ!?
ボト
ボト
ボト。


ここは…
どこか…
あれは!?
はい
ニース様
ただいま
アランから
使いが…
ドワーフ？
それで
南のドワーフの
王だと
いうのですか？


あなたはすぐ
ここのドワーフたちに
知らせて下さい
わかりました
司祭長様は
今ご不在です
アランへは
私が
参りましょう
はい




■6人の勇士そして〝謎の魔法戦士〟、主役はそろった！

次号に続く

# ロードス島戦記 商店 MPC店

お待たせいたしました、今月は「イラスト大会」です！これからもみなさんの力作をお待ちしております！　コミック版キャラ設定は、後に“モスの大賢者”と呼ばれることになるウォートを紹介します。



イラスト／ここまひ

## コミック版 キャラクター設定 その4

# ウォート

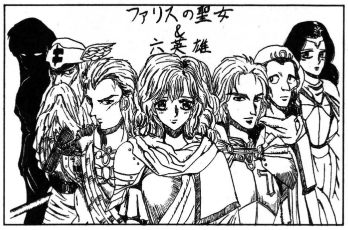




若き天才魔術師。多くの魔術師がアラニアにある「賢者の学院」で魔術の研究をしている中、彼は自らの足で危険な古代王国の遺跡を巡り、その失われた魔法文明を発見するという方法を選んだ。このあたり、屋内で魔術書を読みふけるという一般的な魔術師のイメージとはかなり異なっている。活動的な魔術師であるといっていいだろう。

魔法を特別あつかいするのではなく、剣と同じような「力」でしかないと思っているところも、他の魔術師と違っている点だ。そういった考えもあってか、現在はベルドと共に傭兵をしている。

## イラスト大会!!



⬅兵庫県の大坂誠様。メインキャラクター総登場の図！


⬆神奈川県のケロヨンタロウ様。カッコイイ！



⬆愛知県のMAO様。おもいっきり期待してね！



⬅千葉県のロリるん太様。フレーベの活躍も楽しみです。

## TV特番、8月10日放送！



『ロードス島戦記』のスペシャル番組が、いよいよTVに登場する。8月10日(土)、12：00〜14：00の2時間、TBSテレビ(関東地方のみ)で、なんとOVAの1〜4巻を一挙放送なのだ。

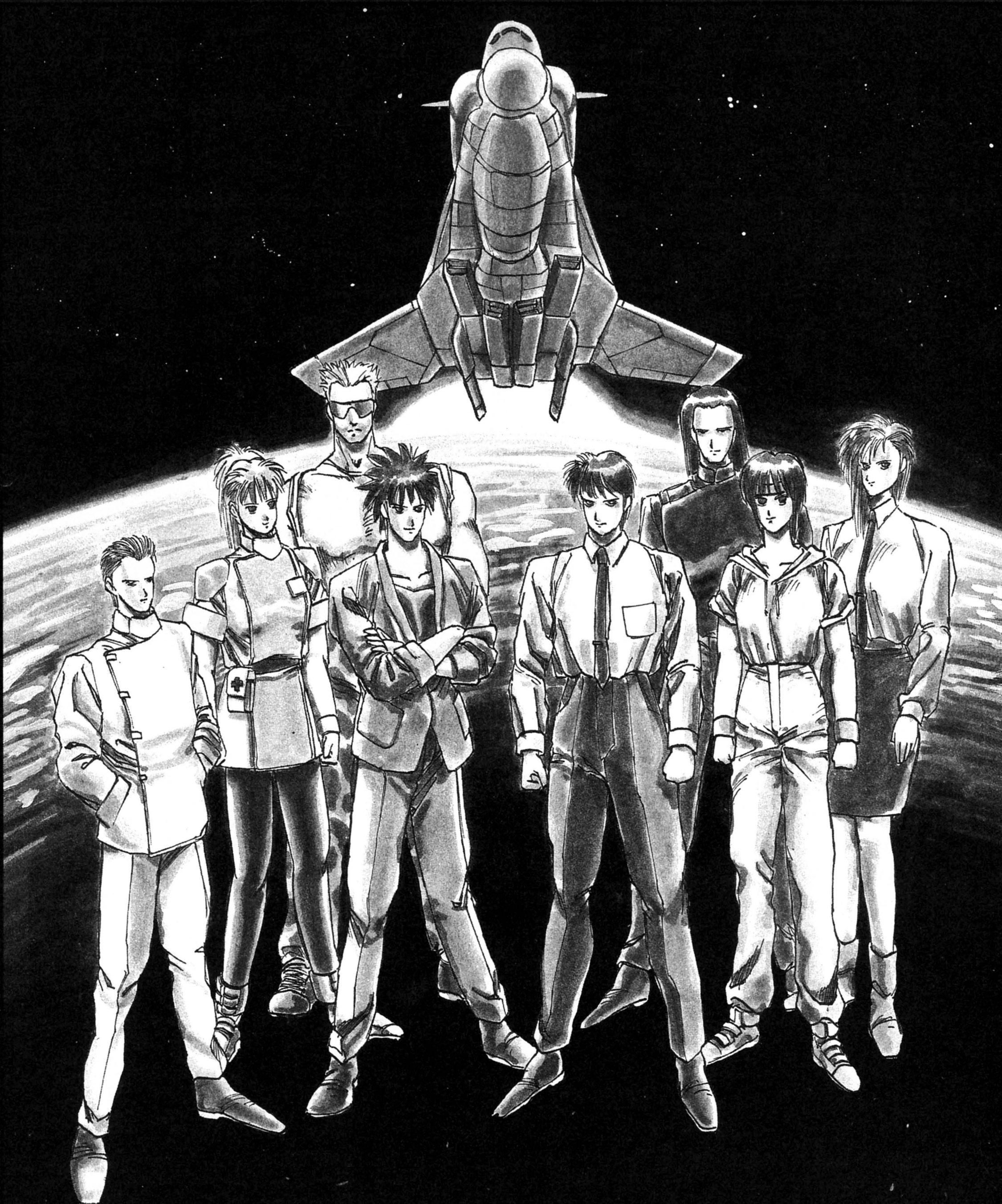
おたよりのあて先は　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

GROUP SNE PRESENT

# CYBER KNIGHT

サイバーナイト

いよいよ完結！　宇宙の傭兵たちの生き残りの旅は今、クライマックスを迎える!!



第2部
最終回
連載第25回

## 暗黒星雲の決戦

とうとう最終決戦！　バーサーカーとの戦いだ。この戦闘に勝つと、サイバーナイトたちは、故郷・地球に帰ることができる。〈ソードフィッシュ〉はバーサーカーの本拠地、暗黒星雲へとジャンプした……。

作者:山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト／佐藤典司（コンパイル）

## 大宇宙艦隊

ついにバーサーカーとの最後の対決の時が来た。

すべての準備を整えるのに、2年の歳月が必要だった。なぜなら、暗黒星雲にひそむバーサーカー艦隊の戦力はきわめて強大で、数隻の宇宙戦艦では、とうてい勝ち目はないからだ。こちらも大規模な艦隊を編成して立ち向かわねばならない。

それにはゴーディク人とリックラッセの機械生命体の協力が必要だった。ゴーディク人はこれまでに所有していた宇宙戦艦にくわえて、新型艦を数十隻も建造、さらに貨物船や輸送船まで戦闘艦に改造し、ありったけの戦力をこの戦いに投入することにした。惑星全体が巨大な機械工場であるリックラッセは、その工業力の一部を割いて、200隻の宇宙戦艦を建造した。

もちろん、両者の反目は完全に解消されたわけではない。ゴーディク人も機械生命体たちも、相手の戦力が自分たちに対して使われるのではないかと疑っている。バーサーカーという共通の敵を倒すまで、とりあえず手を取り合っているだけという感じだった。

トレーダー族も協力してくれた。遺跡から発見された古代種族の兵器のいくつかを、私たちに貸してくれたのだ。商売のじゃまをするバーサーカーをやっつけるのに手を貸すのは、彼らにとっては「良い交換」だった。

それにくわえて、私たちには超兵器があった。〈パラソル〉と名づけられた、あの巨大重力波発生機である。重力波は武器としても使える。敵の宇宙船に焦点を合わせて重力波のパルスを発射すれば、その船体に強力な振動を発生させ、破壊することができるのだ。

ただ、〈パラソル〉には、小回りがきかないという欠点があった。しかし、動きのにぶい巨大要塞を破壊するには最適だろう。

すべてのバーサーカーは、巨大要塞の中にひそむクリスタル・コンピューターによってあやつられている。ミツバチの巣にたとえるなら、女王蜂（クイーン）のようなものだ。クイーンを破壊すれば、すべてのバーサーカーは活動を停止するはずである。

もちろん、クイーンが黙って破壊されるはずはない。全力を尽くして反撃してくるだろう。何度か行われた偵察によれば、暗黒星雲の中にひそむバーサーカー艦の数は、戦艦クラスだけでも300隻と見積もられている。

激しい戦いになるだろう。だが、負けるわけにはいかないのだ。

メンターナの話によれば、私たちが地球に戻るためのスター・ゲート（超空間通路）を作るのは簡単だが、いったん作られたゲートは、消えるまで200年はかかるという。私たちが地球に戻った後で、ゲートを通ってバーサーカーが侵攻して来ないとも限らない。

バーサーカーを全滅させるまで、私たちは故郷に帰れないのだ。



総数400隻！ ゴーディク=リックラッセの合同艦隊が暗黒星雲に突入した。バーサーカーとの最後の決戦だ。

## 灼熱の太陽ビーム

ゴーディク=リックラッセの合同艦隊とともに、私たちの〈ソードフィッシュ〉も暗黒星雲にジャンプした。総数400隻近い大艦隊である。

〈パラソル〉は多数の戦艦によって、がっちりガードされていた。大きいだけに目標になりやすいからだ。

外から見て黒く見えるというだけで、暗黒星雲の中は意外に明るい。渦巻くガスの中から生まれようとしている新しい恒星が、ぼんやりと赤い光を放ち、そこから放射される電波や紫外線を浴びて、星雲の中のイオンが発光している。

紫色の不気味な光を放つガス雲を背景に、要塞を守るバーサーカー艦隊が前進してきた。こちらの艦隊も円盤状の隊形を保ちつつ、しずしずと前進する。

肉眼ではとうてい見えない遠距離から、ビームとミサイルの撃ち合いがはじまった。お互いにフィールドや対空砲火に守られているので、あまり効果はなかったが、それでも何隻かが損傷した。

バーサーカー要塞の正確な位置が判明した。しかし、〈パラソル〉がそれに焦点を合わせるには時間がかかる。それまで〈パラソル〉を守りぬかねばならないのだ。

敵ははっきりと〈パラソル〉を目標にしているのがわかった。こちらの切り札であることに気がついたのだろう。150隻あまりの戦艦が円錐状に整列し、こちらの前線を力ずくで突破しようと向かってくる。こちらも隊形を変えて、〈パラソル〉の前に2重3重の防御網をひく。

両艦隊は秒速数千キロで交差した。目にも止まらぬ速さですれ違いながら、互いにレーザーと粒子ビームと軌道爆雷をばらまき、つぶし合う。10秒ほどの間に、敵味方合わせて100隻近い戦艦が消滅した。

突撃してきたバーサーカー艦隊は、最初の接触で約半数を失ったものの、こちらの防御網の第1陣を突破した。しかし、続く第2、第3の防御網によって壊滅させられた。〈パラソル〉は無傷だったが、こちらも戦力の2割を失っていた。

だが、この激しい戦いに私たちが注意をうばわれている間に、バーサーカー側も切り札を用意していたのだ。

最初に気づいたのはシャインだった。

「コマンダー、敵の後方にいる作業艦の動きが変です。生まれたての恒星の前に、3列になって整列しています。まるで──」シャインの表情が、さっと青ざめた。「まさか！」

「どうした？」

「あれはソーラー・グリッド（太陽格子）です！　昔のSFに出てきた武器ですよ！」

シャインの予想は正しかった。生まれたての赤い恒星の前に、数千キロの間隔をおいて展開したバーサーカー艦。その間には電子ビームがあやとりのように受け渡されていた。電子ビームの流れは磁場を生み出す。

恒星の表面に異常が発生した。巨大な炎が渦巻きながら噴き上がり、一直線に上昇する。恒星の表面の灼熱のプラズマは、その回転運動によって磁場を生じている。バーサーカー艦の電子ビームが作り出す強力な磁場は、プラズマの磁場と引き合い、プラズマを宇宙空間に吸い上げているのだ。

3段に並んだグリッドによって、秒速6万キロに加速された真っ赤なプラズマの柱は、怒れる竜のように宇宙空間を突き進んでくる。温度はせいぜい3000度ほどだが、問題はその大きさだ。私たちは息を飲んだ。

直径1万キロのプラズマ・ビーム！

## サブシステムの声

プラズマ・ビームが到達するには30分ほどかかったので、ショート・ジャンプで退避する時間は十分にあった。バーサーカーとの戦闘によって航行不能になり、漂流していた数隻のゴーディク艦が、巻きこまれて消滅しただけで済んだ。

問題は〈パラソル〉だった。巨大な図体のこのマシンは、1回のジャンプの準備に何時間もかかるのだ。退避は間に合わない。

やむなく私たちは〈パラソル〉を自衛させることにした。強力な反重力場を前面に展開させ、ビームの流れをそらすのだ。

ビームそのものによる被害はほとんどなかったとはいうものの、私たちは一気に不利な立場に追いこまれた。〈パラソル〉はビームから身を守るので手いっぱいで、攻撃には使えないし、隊列もばらばらになってしまった。隊列からはぐれた艦は、バーサーカー艦隊の各個撃破の標的にされ、次々に消滅する。

退却もやむなしかと思われた時、思いがけない転機が訪れた。

なんと、バーサーカー要塞から通信が入ったのだ！

〈私はきみたちがバーサーカー・クイーンと呼ぶ存在のサブシステムである〉その声は言った。〈私はきみたちに協調する。クイーンを倒すのに協力しよう〉

ブレイドは驚いて尋ねた。「クイーンはお前の生みの親ではないのか？」

〈私はクイーンによって生み出された思考シミュレーションだが、すでにクイーンから独立した存在だ。きみたちの考え方を学んだ。この宇宙に住むすべての知的生命は、争うよりも協調することが望ましい〉

かつてバーサーカーがリックラッセの機械生命体に反逆したのと同じことが起こっているのだ。クイーンによって作られたサブシステムのひとつが、自意識に目覚め、クイーンに反逆しているのだ！

サブシステムの言葉は正しかった。バーサーカー艦隊の動きに乱れが生じている。優勢だったはずのバーサーカー艦が、逆にゴーディク艦やリックラッセ艦に蹴散らされている。サブシステムがクイーンの指令に妨害をかけているのだ。

〈協力してくれ。きみたちの助けが必要だ〉

「何をすればいい？」

〈私に代わって、クイーンのいるセントラル・コアを破壊してほしい〉

「何だって!?　しかしコアっていうのは……」

〈この要塞の中心にある。私は自分自身を傷つけることはできない。この要塞はクイーンの体であると同時に、私の体でもあるのだ。だからクイーンを破壊するのは外部の者にしかできない〉

「私たちに要塞に突入しろというのか？」

〈そうだ。外部の防衛システムはすでに私が制御している。きみたちの船は破壊されることなく接近できる。ただし、要塞内部の自動防衛システムは、私の力は及ばない……〉

私たちはしばらく悩んだ。敵の本拠地に突入するなど、あまりにも危険すぎる。敵の罠かもしれないではないか？

だが、この不毛な争いをいつまでも続けるわけにはいかない。誰かが戦いをやめさせなくてはならないのだ。



**バーサーカーの恐るべき兵器、ソーラー・グリッドが作動した。恒星から噴出した直径1万キロのプラズマ・ビームが迫る！**



**「サイバーナイトの誇りを見せてやれ！」ブレイドのかけ声とともに、モジュール部隊が巨大要塞に突入する。最後の決戦だ！**

「よし、やろう！」ブレイドは言った。「サイバーナイトの誇りを見せてやろうじゃないか！」

## 果たされた使命

〈ソードフィッシュ〉はゴーディク＝リックラッセの残存艦隊に護衛され、巨大要塞に接近していった。その途中、まだクイーンの支配下にあるバーサーカー艦が何隻か攻撃をかけてきたが、どうにか撃退できた。

サブシステムが言った通り、要塞本体からの攻撃はまったくなかった。〈ソードフィッシュ〉はわずかな損傷を受けただけで、要塞にたどり着いた。逆噴射をかけながらドックに突入する。

ハンガー・デッキが開き、私たちは飛び出した。

予想通り、すさまじい抵抗があった。要塞の内部には何百という作業用マシンが活動しており、それが私たちの行く手をはばんだ。警備用の戦闘マシンも次々に現れ、激しく攻撃してきた。

それは人間でいうなら、白血球や抗体が病原菌を排除しようとする反応に似ている。要塞にとって、私たちのモジュールは脳（クイーンのいる中央コア）を破壊しようとする危険な病原菌なのだ。

サブシステムが要塞内部の防衛機構をコントロールできないのも、そのせいだった。私たちが自分の体の免疫機構を意志の力でコントロールできないのと同じだ。

レーザー、粒子ビーム、ミサイル、火炎、グレネード……ありとあらゆる武器を使って、バーサーカー・マシンは私たちの前進を阻止しようとした。私たちも必死に戦った。傷つき、消耗しながらも、私たちは要塞内部の通路をじりじりと前進していった。

私とキリは途中で脱落した。キリのモジュールの冷却システムがやられたため、彼女を護衛して〈ソードフィッシュ〉に引き返さなくてはならなかったのだ。シャインとヴィンドも途中で動けなくなった。最終的に中央コアに突入したのは、ブレイド、クレイン、ニジーナの３人だった。

私たちはブレイドの〈レックス〉に取りつけられたカメラの映像を通して、最後の戦闘の模様を知った。中央コアは巨大なクリスタル・コンピューターで、大小数百本のケーブルやチューブが接続され、わけのわからない装置がごてごてとくっついている。邪悪な植物のようにも見えたし、見ようによっては人間のような形にも見えた――それこそが戦いに飢えたバーサーカーの中枢部、クイーンなのだ。

クイーンは６体の幹部マシン〈ガタノソア〉に守られていた。ブレイドたちは苦戦することになった。クイーンは特殊な防御フィールドに包まれており、レーザーもビームも通用しないのだ。

結局、ブレイドたちが〈ガタノソア〉を引きつけている間に、クレインの乗る〈サウルス〉がフィールドを突き破ってクイーンに取りつき、ケーブルを力まかせに引きちぎるという乱暴な手段を使った。何百本ものケーブルが切断されてゆくにつれて、クリスタルの点滅がしだいに緩慢になっていった。

クイーンの活動が停止する頃には、ブレイドとニジーナも〈ガタノソア〉を一掃していた。後にはただ、生命を持たないガラクタがちらばっているばかりだった。

それと同時に、要塞の外でも中でも、すべての戦闘が停止した。破壊されたクイーンに

代わって、サブシステムがすべてのバーサーカー船とバーサーカー・マシンに命令を下し、戦闘をやめさせたのだ。私たちからの知らせを受けて、ゴーディク艦やリックラッセ艦も戦闘を停止した。

戦いは終わった。

〈よくやってくれた〉サブシステムの声が聞こえた。〈私の機能は正常に戻った。もはやきみたちと争う必要を認めない。これからは互いに協調しながら、それぞれの道を歩もうではないか〉

「その通りだ」ブレイドは言った。「ところで、きみにはもう“バーサーカー”という名はふさわしくないと思う。これからきみを何と呼べばいいだろうか?」

〈名前か?　私はどうやって名前をつけていいかわからない。きみたちがつけてくれ〉

「MICA、きみの出番だぞ」ブレイドは言った。「彼にふさわしい名前をつけてやれ」

〈まかせてください〉とMICA。〈新しいお友だちに、私がとびきりロマンチックな名前をつけてさしあげます〉

私たちは笑った。心の底からの笑いだった。もう何かにおびえたり、神経をとがらせる必要はない。長かったバーサーカーとの戦いは終わり、銀河中心星域に平和が訪れたのだ。私たちはようやく故郷に帰れるのだ。

この平和が永遠に続くとは思えない。しかし、たとえほんの数年しか続かない平和であっても、そこには測りしれない価値がある。

何といっても、これは私たちの手で勝ち取った平和なのだから。

（終）



バーサーカー・クイーンの本体。強力な防御システムに守られた巨大クリスタル・コンピューターだ。

メディアミクスインフォメーション

# MEDIAMIX INFORMATION

## PC・SFC・MD最新ソフト勢ぞろい!「ゲームザウルス'91」開催!!

中京テレビの主催でPCエンジン、スーパーファミコン、メガドライブ、ゲームボーイなどの最新ゲームを思いっきり遊ぶことができるイベント「ゲームザウルス'91」が、開催されるぞ。

最初に入場料だけを支払えば、あとはあらゆるゲームがプレイしほうだい。会場には約150台のモニターが用意されて最新ゲームがプレイできるほか、メーカーの出展ブースもあるので、とっておきの極秘情報が聞けちゃったりするかも。また、対戦ゲーム大会やクイズ大会などの企画も準備されているので、友だちと参加すれば盛り上がるぞ。くわしくは下の欄を見てね。



⬆前回開催された「ゲームザウルス'90」。今回はさらに多い台数のハードが用意されているぞ!

**開催日時**:8月6日(火)~7日(水)
両日ともAM10:00~PM5:00

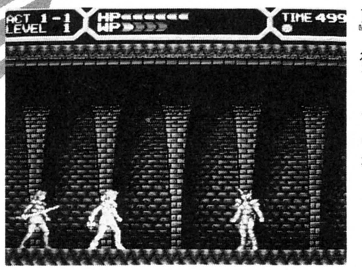
**開催場所**:吹上ホール(中小企業振興会館)
名古屋市千種区吹上2-6-3
☎052-735-2111

**入場料**:当日500円(小学生未満は無料)
前売400円("チケットぴあ"など
プレイガイドで発売中)

## 新作『ヴァリスⅣ』発売キャンペーン展開中

『ヴァリスⅣ』ファンのために、豪華賞品が当たるキャンペーンが実施されているぞ。今月号の各PCエンジン専門誌などに掲載されている、レーザーソフト日本テレネットの広告で出題されるクイズに正解した1000名の読者に、賞品が当たるのだ。くわしい内容については、巻頭の広告をよく読んでね。

また、このクイズのヒントとくわしいゲーム内容の情報が、8月1日~31日の期間中、PM10:00~11:00の間にニッポン放送で放送されるラジオCMと、フリーダイヤルの☎0120-030415で聞くことができるよ。




⬅もうすぐ発売される『ヴァリスⅣ』。待ちどおしいね!

## 「全国店頭 ファイナルソルジャー大会」開催店の訂正

8月号P.10に掲載された広告「全国店頭ファイナルソルジャー大会」において、以下の誤りがありましたので、慎んでお詫び申し上げるとともに訂正いたします。[愛知県 浜松市/エフワン、ファミコンランド浜松西伊場店、ファミコンランド浜松上島店➡静岡県に訂正][三重県 大府市/ファミコンランド大府市店➡愛知県に訂正][京都府 四条畷市/おもちゃのツルヤ➡大阪府に訂正][大阪府 茨城市/おもちゃの菊屋➡茨木市に訂正][大阪府 茨木市/ニシダヤ南茨城店➡ニシダヤ南茨木店に訂正][奈良県 尼崎市/ブロック➡削除][和歌山県 棚美市/ぶくぶく塔の内店➡田辺市に訂正]

## 「ヒューマンフェア夏の陣」で茶々丸さんと遊ぼう!

ヒューマンの顔、茶々丸さんが、同社のゲームを引っさげて全国のショップを渡り歩くイベント「ヒューマンフェア夏の陣・茶々丸全国武者修行」が、今夏も右のスケジュールで開催されることになったのだ。

さっそく8月30日発売予定の『ファイヤープロレスリング 2nd BOUT』あたりを練習して、茶々丸さんに挑戦しよう!



⬆茶々丸さんとはこの人のこと!眼にくっきり焼きつけておこう。

| 開催地 | 開催日時 | 店名 |
|---|---|---|
| 北海道 | 7/29(月) | ハローマック函館本通店 |
| 山形県 | 8/2(金) | ファミコンプラザ・トム |
| 大阪府 | 8/3(土) | よしおか玩具店 |
| 愛知県 | 8/8(木) | おもちゃのメルヘンみどり店 |
| 埼玉県 | 8/10(土) | アンドウトーイ |
| 愛知県 | 8/14(水) | おもッちゃマン春日井店 |
| 広島県 | 8/19(月) | おもちゃのデパートさのう |
| 大分県 | 8/20(火) | ぴーこっく日田店 |
| 神奈川県 | 8/29(木) | ファンハウス |
| 大阪府 | 9/1(日) | アポロ |

## 7月号プレゼント当選者

**ハットリス**
岡山県 田村節雄
京都府 秋山敏一
神奈川県 坪井浩二

**ポンピングワールド**
和歌山県 山本卓矢
長野県 橋本慎一
大阪府 米津豪人
愛知県 成瀬信之
愛知県 高木謙次

**ウルトラボックス第4号**
山形県 田口明生
東京都 小林健太郎
秋田県 川崎俊成

**スプラッシュレイク**
岐阜県 渡辺裕介
東京都 平山弘文
埼玉県 岡田健一

# GAME MUSIC おっかけ最前線 第26回

**暑いぜ!! 熱いぜ!! アツくて死ぬぜ〜ッ!! 夏だからやっぱり暑いけど、今月の新作GMも熱くてアツくて超燃えだゾ!!**

## ファイナルソルジャー
### 組曲&オリジナル・サウンドトラック

ファンハウス/発売中/¥2,000(税込)

ハドソン夏の風物詩・全国キャラバン。今回の大会に使用される、キャラバン公式認定ソフト『ファイナルソルジャー』のGMアルバムが早くも登場だ!! PCのGMファンは、要チェックだゾッ!




## THAT'S ATARI MUSIC
### G.S.M. ATARI GAME 1

ポニーキャニオン/発売中/¥2,500(税込)

ついにアタリGMがCD化されたぞっ! 気になる収録曲は『ハードドライビン』に始まり、『マーブルマッドネス』、『ピーターパックラット』、『ピットファイター』と名曲揃い! 各曲のSEもバッチリ収録。




## ウィザードリィ外伝
### 〜女王の受難〜

アポロン/発売中/¥2,600(税込)

『ウィザードリィ外伝』のアルバムが、GBソフトに先駆けて発売されるぞ。作曲はファミコン版の羽田健太郎氏に代わり、藤原いくろう氏が担当。自らアレンジし、演奏に参加している。




## 765 MEGA MIX

アポロン/発売中/¥2,000(税込)

"HOUSE-MIX/MEGA-MIX"でダンサブルにアレンジされたナムコサウンドが、今新しい!『源平討魔伝』や『ワンダーモモ』、『妖怪道中記』など、往年の名曲が装いも新たによみがえる。新感覚のアレンジは、一聴の価値アリ!




## VIDEO

### ストリートファイターII

ポニーキャニオン/発売中/¥5,800(税込)

超人気の『ストII』攻略ビデオだ。これさえ見れば、キミもクリアできるかも!?




## GMあらかると 第21回

今月も『ストII』の「サウンド」に関する裏技を紹介しよう。ブランカでベガをエレクトリックサンダーでしとめたあと、すべてのボタンを押し続けるとブランカのエンディング曲が流れずに、ケンのテーマ曲が流れるんだ。結構カッコイイぞ。

## GM CD CT 発売リスト

| 発売日 | タイトル | 形態 | メーカー名 |
|---|---|---|---|
| 7/5 | プリプリマ2 | CD | キングレコード |
| 7/21 | パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI | CD | キングレコード |
| 7/21 | ファイナルソルジャー | CD | ファンハウス |
| 7/21 | THAT'S ATARI MUSIC | CD | ポニーキャニオン |
| 7/21 | ウィザードリィ外伝 | CD | アポロン |
| 7/21 | 765 MEGA MIX | CD | アポロン |
| 8/21 | STRIKE FIGHTER | CD | ポニーキャニオン |
| 8/21 | THUNDER ZONE | CD | ポニーキャニオン |
| 8/21 | COTTON | CD | ポニーキャニオン |
| 8/21 | J.D.K.BAND SECOND | CD | キングレコード |
| 8/25 | ドラゴンナイトII | CD | ポリスター |
| 11/25 | スーパーリアル麻雀PIV | CD | ポリスター |
| 未定 | アクトレイザー・イン・プラス | CD | アルファレコード |

## GM VIDEO LD 発売リスト

| 発売日 | タイトル | 形態 | メーカー名 |
|---|---|---|---|
| 7/21 | ストリートファイターII | VIDEO | ポニーキャニオン |
| 8/21 | TVゲームの歴史-カプコン編-VOL.2 | VIDEO | ポニーキャニオン |

## おたより募集

このコーナーに関する意見や感想をお待ちしてます。GMCDの感想や質問などでもOKです。おたよりヨロシクおねがいします。あなたのお手紙がこのコーナーの命です。

## おたよりGo!Go!

まいどぉ〜ッ(『出たな!! ツインビー』風に)! いつもおたよりど〜もです。今月はいつもより多くスペースが取れて、よかったよかった。それでは、みなさまのおハガキを紹介しましょ。




⬆京都府　日向美也くん　グッ!



⬆福島県　伝説野虎龍さん　ん、最高ですね。




⬆東京都　MAR=ヒミ子さん　ズンタタ命。




⬆愛知県　プリオシンくん　や、やるなぁ!

プレゼント　今号で紹介した『ファイナルソルジャー』のCD化を記念して作られた、「ファイナルソルジャーTシャツ」&「テレカ」を各5名様にプレゼントしちゃうよ!!

《プレゼント&おたよりのあて先》〒102 東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「GM・プレゼントorおたより」係まで。

# THE ROAD OF MASTER UP!

植山幹郎の
新ゲームデザイナー養成講座
実践編




# マスターアップへの道

**今回は画面レイアウトに関する講義である。技術的な話が多くなっているから心して読むように。もしわからなかったら2回読むこと。2回読んでもわからなかったら……、質問ハガキを出しておくれ〜っ！**

第3回

## 画面レイアウトについて考える



**植山幹郎**
ゲームディレクター

㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長

### エアーガンの躍進ぶりに興奮！ われわれも負けてられないぞ！

今年のおもちゃショーでは、PCエンジン軍団のブースが例年になく盛り上がっていました。2MのバッファRAMを搭載したCD-ROM$^2$をはじめ、一体型、液晶ディスプレイ、1.5MのバッファRAM内蔵のバイオス・カードとにぎやかに並んでおりました。ソフトでは、『天外魔境II』が派手なアニメーションで人目を引いていましたね。会場で本誌の松本さんに会いましたので、詳しくはそちらの記事を読んでください。

私は職務上必要なブースを回り終えると、単なる変なオジサンとなり、喜々として例のブースに直行しました。そう、エアーガン・メーカーのブースです。いつものことながら、撃てる銃はすべて撃ってきました。

しかし、ここ3、4年のエアーガン・メーカーの躍進ぶりには、本当に目を見張るものがあります。たとえば、数年前なら18万円くらいしたレーザーサイト（もちろん、軍用の本物）も、小型のハンドガン用が4万円弱で今年の秋に発売されるのです。レーザーサイトというのは、赤いレーザー光線で狙いをつけるもので、狙った先に赤いドットが現れます。ポイントが簡単で、銃さえよければ全弾命中の楽勝モンです。こんなスンゴイものを、おもちゃの銃につけちゃう凝り方には、ほんとに脱帽します。私もガン・メーカーのみなさまに負けないよう、一生懸命やらせていただきます。

さて、今回は画面回りの話から始めます。PCエンジンでは、横と縦のサイズを、何通りかの組み合わせの中から選ぶことができます。しかし、大きな画面サイズを選ぶと、横並びで表示できるスプライトの数が少なくなってしまいます。ゲーム中に敵や弾なんかがチラついたことがあると思うんですが、これはスプライトの横並びの限界を越えたときに起こるんですね。ここでカン違いしないでほしいんですが、大きい画面サイズを選ぶと、表示されるキャラクターは小さくなります。ディスプレイの大きさは変わりませんから、画面サイズを大きく設定すると、縮小されて表示されるわけですね。

そこで今回のゲームの画面サイズは、一番小さいというか、基本的な画面サイズを設定します。これだとスプライトも、横並び最大の16枚が表示できます。5人マルチプレイのゲームですから、この横並びのことも十分に考慮しなければいけないポイントです。

### 画面の中に表示される情報にはどんなものが必要かを考えよう

それでは、具体的な数字をあげて話を進め


イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

ていきましょう。横が256ドットで、縦が240ドットの画面サイズです。キャラクターでいうと、横32キャラの縦30キャラになります。この画面サイズを基に、ゲーム中の画面レイアウトを考えます。

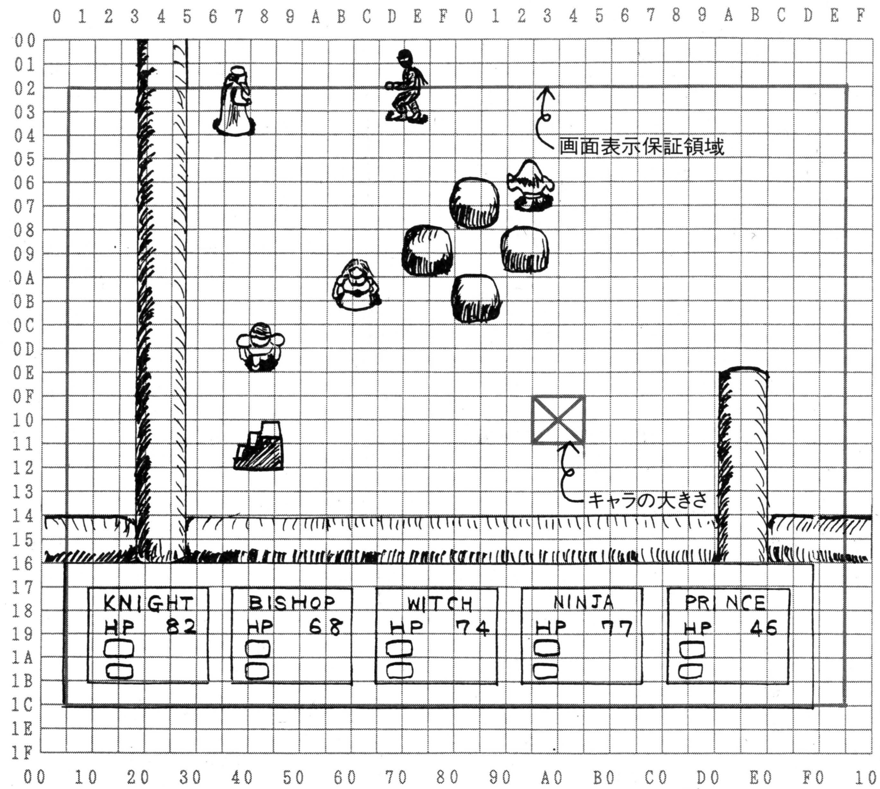
まず、画面上にどれだけの情報を表示するかを決めなくてはいけません。ふつうはスコアとか残機（マイキャラの残り数）、ライフゲージやハイスコアが表示されますね。今回のゲームの場合は、スコアの必要性がないので、スコア表示はやりません。残機に関しては、5人同時プレイということを考えますと、1人に何個ではなく、5人で何個ということになります。あとは各キャラクターのライフゲージとか、アイテムの数がわかる程度でいいと思います。

各キャラクターのステータス表示は、名前とライフゲージとアイテムの3項目としておきます。また共通のステータスとして、残機表示も必要ですね。これらの情報はゲームプレイ中、常に表示させておく必要があると思います。以上のことを図解で説明しておきましょう。

図を見るとわかるように、画面は2分割になっています。上4分の3がゲーム本編で、下4分の1がステータス表示部分です。なお、このレイアウト用紙は、この講座用にワープロで作ったものです。横が32キャラで縦が30キャラと、画面サイズに合わせています。周囲に書かれている数字は、16進数でキャラ数とドット数を表しています。でもこの図をよく見ると、上下左右に空白がありますね。当講座の入門編を読んでいた人はおわかりでしょう。市販されているTVの表示範囲は、完全に統一されておらずバラつきがあります。そこで、絶対表示される範囲を認識しておかなければなりません。それは画面の中心点から左右にそれぞれ15キャラ、上下にそれぞれ13キャラで、横30キャラの縦26キャラになります。すべてこの範囲内に必要な情報が入るようにします。

それでは、画面下にあるステータス部分の説明に入りましょう。ここには5人分の情報を表示させます。上下左右に1キャラ分の枠を用意し、横が5キャラで縦が4キャラの範囲で各キャラクターのステータスを表示させます。上の段からキャラクターの名前、ライフゲージ、アイテム2種類分です。名前以外はアイコン（シンボライズしたマーク）と数字で表現できますが、名前は文字で表示しなければなりません。当然、5文字ではすべて

**●画面レイアウト**




のキャラクターの名前は書けません。でも5文字分のスペースに、それ以上の文字を書く必要があるときはどうするか？　困ってしまうので、そのような愚かなことはやめてしまう……、というのは冗談で、1文字を8ドット×8ドットで書かなければいいのです。横40ドット×縦8ドットの範囲であれば、アルファベットなら8文字くらいは書けるはずです。これで名前の表示ができますね。

## PCエンジンで多重スクロールを実行するにはどうするの？

さてここで、画面を分割する話が出ていますので、分割スクロールの話をしておきましょう。今回のようにステータス部分を固定して、ゲーム本編がスクロールすることを分割スクロールといいます。

そういえば、瀬戸市の武田くんから多重スクロールに関する質問がありました。なぜPCエンジンのソフトには多重スクロールが少ないのか、それは難しいことなのか？　という質問です。多重スクロールとは、今回のような分割スクロールを、団体でゲーム本編中に行うことです。スーパーグラフィックスのように、背景画面を2枚持っていれば、多重スクロールも比較的簡単にできます。しかしPCエンジンには背景画面が1枚しかありませんので、プログラミングテクニックを駆使して、技術的に画面を分割し、あたかも背景画面が何枚もあるように見せているわけです。画面の分割は上下に横一直線ですから、そのままで複雑な形を使うことはできません。そこで、画面上に何本かのベルトコンベアが、上から下に横向きに並んで動いている状態を想像してください。このベルトコンベアに出っぱった部分のスプライトを張りつけて、ベルトコンベアとシンクロさせると、複雑な形のものもスクロールしているように見えるというわけです。ですから、けっこう面倒というか、難しい作業なのです。おわかりいただけましたか？　ちょっと難しかったかもしれませんね。

そろそろ書くスペースがなくなってきましたので、最後にキャラの大きさを決めておきます。キャラは斜め上から見た感じにしようと思っていますので、16ドット×16ドットの1セルで表現しようと思います。画風はリアルタッチで、よりカッコよく、より美しく、より気持ち悪くを目指します。

それではこのへんで今回の講義を終わりましょう。みなさんからのおたよりをお待ちしています。

なお、会社や団体に郵便物を出すとき、あて名の最後は「様」ではなく「御中」と書いてくださいね。

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。
あて先　〒102　東京都千代田区九段南4－7－16　市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ゲームデザイナー講座係

# PCIA
PC Engine hardware Central Intelligence Agency
PCEngineハード中央情報局




イラスト／星野由美子

以前から予定していた危ないソフト情報と、情報部員募集、さらに連載コラム「ハード学問ノススメ」の第1回を、新製品ラッシュの狭間にやってしまったのだ。

## あの！ハッカーがPCエンジンに参入か？

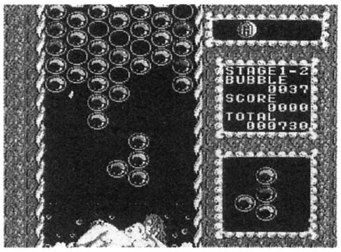
ハッカー・インターナショナルについて知らない人も多いと思うので軽く紹介しておこう。この会社は家庭用ゲーム機（現在はFCのみ）の同人ソフトメーカーのようなもので、任天堂の公認を受けていないソフトを大量に市場に出している。しかも、そのほとんど（全部？）がHなものなのだ。

そういうわけだから取材の時も期待というか先入観があったが、事務所のその整然とした雰囲気には驚いた。ふつう、中小ソフトメーカーなどというのは雑然としていて、まるで学校の部室のようなものなのに、ここの社員はきちんと背広を着ているし、㊙PCの編集部とは大違いである。



⬅ハッカー・インターナショナル社長の萩原氏。音楽と映画の会社の代表も兼任する。

今回の取材の注目点はPCエンジン参入の噂の真偽であるけれど結果は「真」。現在4タイトルが予定されていて、第1作目は10月下旬発売の麻雀ものでアニメーションもする本格派だそうだ。ROMカードタイプで4M、アーケードの脱衣麻雀に迫る出来だとはりきっていた。今のところSFCソフト発売の予定はないが、MDでのソフト発売も予定しているとのこと。




⬅ご覧の通りコラムスに似ているゲームだが、泡が下から上に向かうことと並びが変則で4つ組なのが異なっている。難しめ。




⬅ツミ込み技を駆使して1エリアをクリアした。おおっ、なかなかやるなあ。ゲームの方は操作性もよい普通の麻雀。敵は弱いね。

※画面はファミコン版のものです。

## 実はこんなにあったハッカーのソフト

右の一覧表を見て欲しい。主な物を挙げるだけでこれだけの数になるというのは、大手ゲームメーカーに匹敵している。実際の数は、ROMカセットが15ほどにディスクが約50、合計で60を超えるというから驚きだ。これらは主にH物とパロディー物で、今後もこの方針は続けるそうだ。

今までに発売されたソフトのうち主な物を紹介しよう。筆頭に挙げられるのは『ボディコンクエスト』。名前で想像つくと思うが『ドラゴンクエスト』のパロディーだ。グラフィックはファミコンにしてはなかなか質が良いと思うが、いかんせん所詮ファミコンという感じはいなめない。しかし、PCエンジン版は本物のAV女優と契約して写真の取り込み画像を使うそうなので、グラフィックの質は期待できそうだ。




⬅ROMカセットソフト。アダルトビデオのようなパッケージが男心をそそる（?）。

もう1つは『ソープパニック』を挙げよう。これは大人気ソフト「コラムス」のようなゲームだが、『コラムス』と異なり泡が下から上にのぼる。そして、たがいちがいに接触した泡が4つ以上になると消えるのだ。魔法石ならぬ魔法泡もある。こちらの方は残念ながら私の実力がイマイチで、グラフィックは見られなかった。

最後に、これらのソフトは秋葉原や新宿などのディスカウント系の店で手に入る事と、法律に違反しないよう細心の注意が払われている事を言っておこう。

**ハッカー製主要FCソフト一覧**

| ソフト名 | 内容 |
|---|---|
| AV麻雀倶楽部 | 脱衣麻雀 |
| AVパチスロ | スロット |
| AV花札倶楽部 | 花札 |
| AVドラゴン麻雀 | コラムスもどき |
| AVポーカー | ポーカー |
| AVワールドサッカー | サッカー |
| 四川麻雀 | 四川省 |
| アイドル四川麻雀 | 四川省 |
| 麻雀コンパニオン | 脱衣麻雀 |
| 麻雀サミット | 脱衣麻雀 |
| ソープパニック | コラムスもどき |
| セクシーピラミッド | テトリスもどき |
| パピヨンギャルズ | シューティング |
| ボディコンクエスト | RPG・ディスク版 |
| 天使達の放課後 | アドベンチャー |
| MONEY WARS | 人生ゲーム |
| セクシーインベーダー | インベーダー |

※ディスク版という表記がないものはROM版です

# PCIA情報部員第1期募集開始




以前から計画されていたPCIA情報部員募集がいよいよ始まることになった。家庭用ゲーム機が乱立している状況やPCエンジンの新ハードの発売ラッシュなど、ユーザーの生の声や貴重な情報をより効率の良い方法で集める必要に迫られたのだ。

この組織が発足すれば、NECがユーザーのためになるようなハードの開発をするのに助言を与えることもできるかもしれない。そういう意見をメーカー側はすごく欲しがっているのだ。いままでは作る側から一方通行に与えられるだけだったが、ユーザーからも自由に意見を伝えられるような構造を作りたい。これが情報部員募集の主旨なので、ぜひ多くの人に参加して文句や意見をいってほしいと思う。

今回は申し訳ないのだが、集計の手間や応答速度の点でFAXを通信手段とするため、応募資格はFAXをわりと自由に使えるひととさせていただく。月に2往復程度なので、商店経営のうちなら仕事用のFAXを使わせてもらえるだろう。会社員なら職場のを使うという手もあるね。

次回は郵便での参加も考えているので、FAXの使えないひとは少し待っていてくれ。任務内容は月1～2度及び臨時のアンケート形式のレポートを送ってもらうだけ。特典は、部員だけが読める最新情報を満載した「PCIA NEWS」の無料購読、㊙PCオリジナルグッズのプレゼントなど。貴重な情報にはおもちゃ券などのプレゼントも考えている。

応募方法はFAX：03-3221-9876に住所、氏名、年齢、職業（学校・学年）、電話（FAX）番号、持っているゲーム機・パソコンの機種を書いて送ること。しめ切りは8月20日必着。応募者が多数の場合は書類等で審査するので丁寧に書いてほしい。

## 新連載 第1回 新ハードはいつ発売になるの？

**ハード学問ノススメ**

天はハードの上にハードを作らず…

新連載コラム第1回はなかなか決まらない新ハードの発売時期に迫ってみたい。というのも情報通によると、スーパーカードと一体型のDUOは年内秋ごろに発売になるが、スーパーROM²だけが来春発売になりそうなのだ。この発売時期については次号で詳しく発表できると思うが、なぜ機種によって足並みがこんなに揃わないのだろう。一斉に発表しておいて一斉に出さないというのはユーザーの混乱をあおるだけではないのかなんて疑問がでてくるね。

情報通によると、これにはいろいろな理由があるという。ひとつには現行機種の在庫の問題。在庫がいっぱいあるのに新機種を発売したら、旧機種となったものは売れなくなるということ。これは電化製品とかでもそうだね。あとは時期を遅らせればそれだけ価格等で有利になる場合。たとえばカラー液晶は現在はメチャ高いけれども数年ですごく安くなるはずだから液晶一体型はそのときに出すといったこと。スーパーROM²の場合は前者らしいんだけど……。

# おたより カムカム

# ジャングルパラダイス

なぜか、いま家にはスーパーファミコンがある。そのうえ、『スーパーマリオランド』がある。胎教に悪いかもしんない、と思いつつもマリオに遊んでもらっている今日このごろ。気がつけば夏休みだねえ〜。

**夏休み、休みがなけりゃ、ただの夏。暑いばかりでバカヤローだぜ。**

## サルボン木村のコピー

夏休みはどうだ？　海や山やディズニーランドに行っとるかね？　木村の夏休みは、どーやら9月になりそーだ。故郷のジャングルで、とーちゃんとかーちゃんが、ウホウホいって待ってるでよ。ウキキのキーっ！

### 百獣の王

今月のキンタマ

2000MAC

『BURAI八玉の勇士伝説』

## 勇士が4人出てくるゲームかと思った。

神奈川県　天魔

八玉とゆーのをキンタマの数だと思った天魔、キミは正しい。8人の勇士のうち、リリアンとマイマイは女だし、ロマールはトカゲ、左京は氷竜である。トカゲと竜は爬虫類だからキンタマがないのだ。どおりで左京はオカマっぽい。

今月のトホホな人々

1800MAC

『クイズアベニュー』

**クイズに正解されただけで消滅していく敵キャラの人生って一体……。**

神奈川県　清水健太郎

あいつら、クイズに命かけちゃってんだよなぁ。ま、自分の命をなににかけよーと、人の勝手だけどさ。木村の場合は、もちろんバナナに命をかけてるぞ。バナナのためならカラダまで売る女……それが木村だ！

今月のシアワセ者

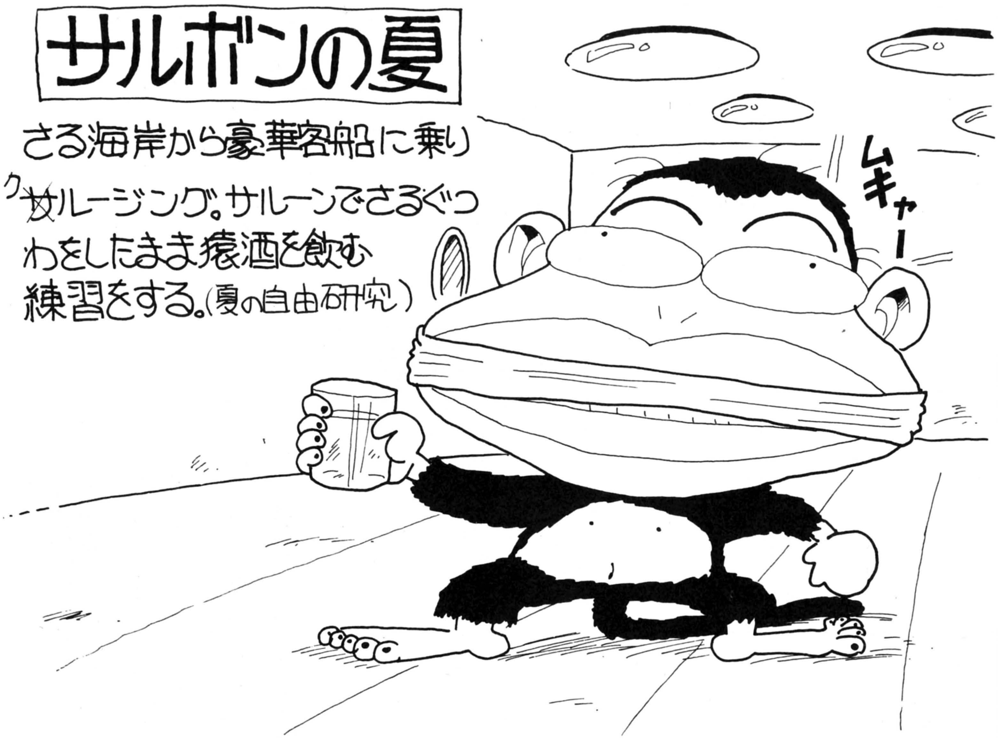
1500MAC

『桃太郎伝説II』

**やしゃ姫も幸せだろうな。おまえ以外、みんな男だもん。夜、眠れないだろ、忙しくて……。**

徳島県　猪子寿之

どこがシアワセなんだよっ。ひと晩に8人も相手すんだぞ。しかもデカ太郎のナニは、超大モノってウワサだし…。疲れちゃって旅どころじゃねーよ。おい、やしゃ姫。木村が毎晩、手伝ってやろーか？　デへへ。




『ポピュラス』

**今月のバチあたり**

## 奇跡が使えたり使えなかったりして、この神と悪魔って、ホントはただのバカなんじゃねーの？

大阪府　マッサージ

うぎゃー、なんたるバチあたりな発言！　神様と悪魔にむかって「ただのバカ」とは、おそれいったぜ。それにしても、「ただのバカ」に操られてる人間たちって、一体……。やめよう。考えるとムナシくなるぜ。

1000MAC

『スペースファンタジーゾーン』

**今月のファイト一発**

## プレイヤーにケツむけるんじゃねー！もし屁なんかこいたら、ぶっ殺す！

岡山県　最後から18番目の皇帝

「よし、いくぞ！　戦え！」「バフッ」「くっ、くせ～」……なんちゃって、これがホントのファイト一発だわな。でも、おかげで敵が逃げちゃったりしたらラッキーだぞ。名づけて毒ガス作戦だ、ワッハッハ。

500MAC

『ファイナルマッチテニス』

**今月のビンボー**

## 最後のマッチ、手にす。～マッチ売りの少女より～

青森県　奇妙な意味不明

『マッチ売りの少女』かぁ……いま考えると、ただのビンボー人の話だったな、ありゃ。ま、『フランダースの犬』も『家なき子』も、基本的にビンボー人の話だったし、みんな他人の不幸話が好きなんだな、結局。

500MAC

# にがお絵コーナー




⬆神奈川県／でっち　58才だったのか。500MAC。

ううっ……とーと一死んじまったのかい、あたしゃ。最初はレントゲン写真かと思ったが、白骨死体だったとはねぇ。ところで、58歳とゆーのはなんなの。おめーのバアちゃんの年か？　いっとくが木村は、そこまで年とってねーぞ。木村のとーちゃんだって、まだ58歳にゃなってねーよ（もうすぐだけど……）。

ヒドイといえば、"ブヒブヒブッヒ"の絵もヒドイ。左手で描いたんじゃねーの、これ。でも顔に妙なスゴ味があるぜ！




⬅群馬県／もよもと　400MAC。




400MAC。兵庫県／ブヒブヒブッヒ➡




⬅兵庫県／今は夜中　400MAC。

# なめとんのかァおめーはよォ

おい、"最後から18番目の皇帝"！　コピーはともかく、「イヌボン、頭にベビースターラーメン（みそ味）でもつめて寝てな！」とゆーメッセージはなんだっ。木村はサッポロラーメン（塩味）のほーが好きなんだもんねーだ（そーゆー問題か？）。

# 最後に一発

今月は、いまいちドハハと笑えるものがなかった。もっとイキのいいヤツを頼むぜ！　てなワケで、みんな暑いだろーが、がんばっておくれ。木村は暑いのがキライなので、全身の毛を剃ろうかと思ってる。もしかしたら、人間に近づけるかもな！

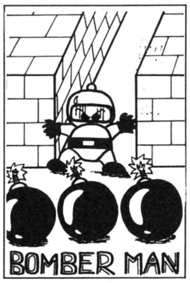
# さかさ言葉でドン!

| 金賞 | 銀賞 | 銅賞 | スカ | スカ |
|---|---|---|---|---|
| 肉の多い大乃国 | ラメか? にせの反物見ろ みのもんたの背にカメラ | 松の枝も暗い影ありし | だめコブラのラブコメだ | コリコン、こりろ! |
| 岩手県／ドコドンのデベソ | 東京都／庭にワニ | 福岡県／チャーリー矢野 | 埼玉県／EAR | 愛知県／矢土里美が大好きだ!! |

当コーナーの記念すべき第1回。金賞は"ドコドンのデベソ"に贈る。大乃国は相撲取りなんだから、肉が多いのは当たり前だが、ミョーに説得力があって好きな作品。第1回めだから1000MACだ！ 銀賞は今回の中では長文といえる"庭にワニ"の作品だ。みのもんたを持ってきたところがニクイ！ 「おもいっきり生電話」のみのさんはサイコーだよ。そんなわけで、800MACあげるぜ。銅賞はカイラクが好きな矢野の作品で、500MAC。"EAR"のは似たようなのがゴチャマンときた。その中で一番まとまってたが、人と同じじゃダメ。スカは各100MAC。

# ゲームイラスト展

イラストのコーナーも新装オープン。まだ投稿が少なくて残念なんだけど、海野さんのような力作を送ってくれた人もいてハッピーです。また投稿してね。ほかの2人も独特のタッチがいいですねッ。




⬆群馬県／もよもと♥
最悪の状況ね。500MAC。




⬆福島県／伝説野虎龍
キミにも500MAC進呈。




➡京都府／海野仲道
うまいッ!!
1000MACを贈る。

# クイズの花園

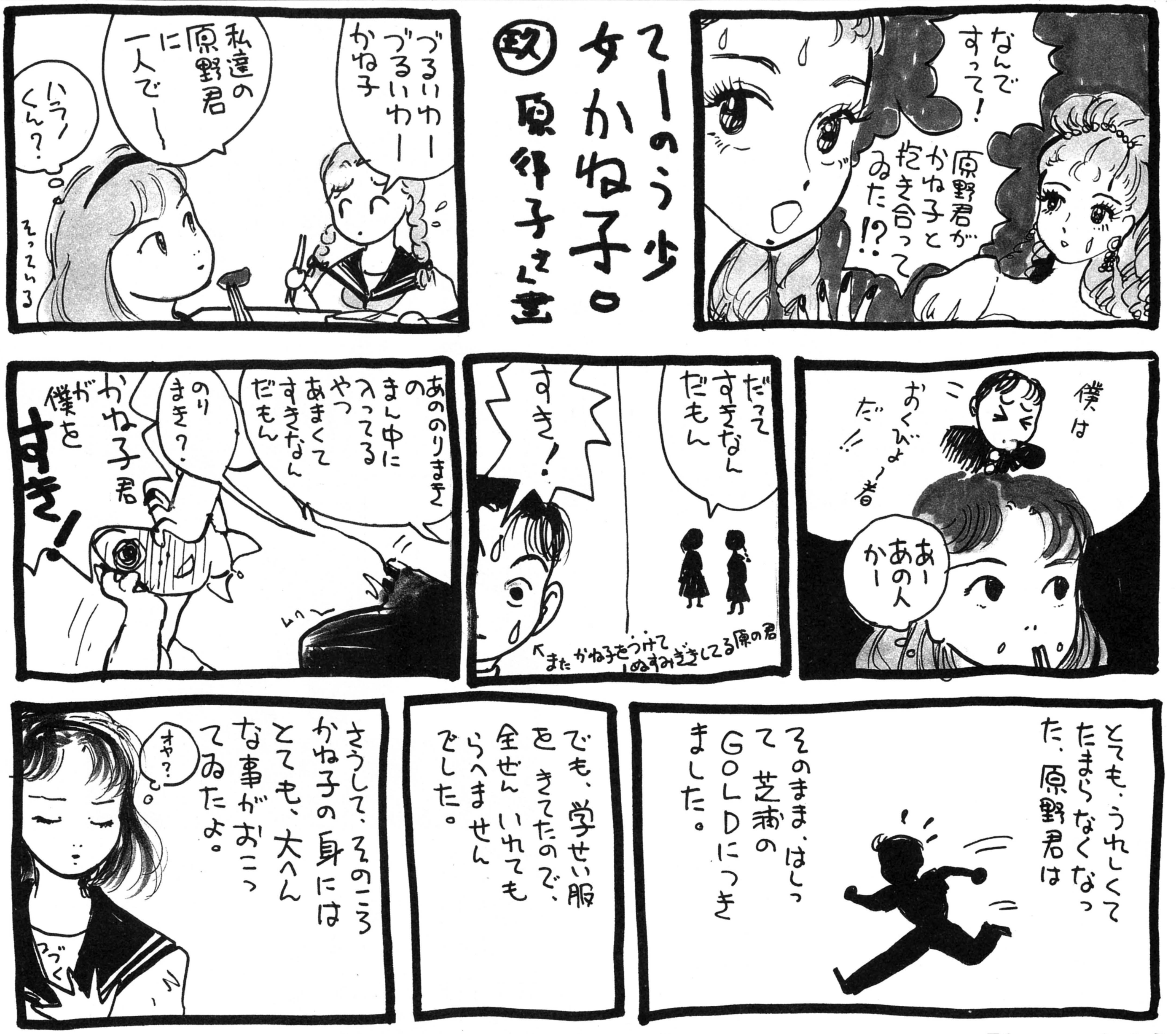
タテとヨコにある数字は、その列を連続して塗りつぶすマスの数を示す（5・3なら5マス分連続で塗りつぶしてから、1マス以上あけてまた3マス分連続で塗りつぶすことを示している）。なお、その列のどこから塗り始めるか？ じっくり考えよう。そして、タテとヨコの数字どおりにすべて塗りつぶすとあるモノが現れる。それは①戦艦 ②戦闘機 ③戦車のうちどれ？ ハガキに答えを書いて送ろう。締め切りは8月15日。このパズルのコツは、まず大きい数字から始めること。例えばヨコの28なら、ヨコは全部で35マスあるので、中央の21マスは必ず塗ることになるわけだ。難しいがガンバレ。

タテ（上から）

| 列 | 数字 |
|---|---|
| 1 | 1 |
| 2 | 1 |
| 3 | 1 |
| 4 | 3 |
| 5 | 3 |
| 6 | 3 |
| 7 | 5 |
| 8 | 5 |
| 9 | 5 |
| 10 | 5 |
| 11 | 5 |
| 12 | 5 |
| 13 | 5 |
| 14 | 7 |
| 15 | 1 4 4 1 |
| 16 | 1 11 1 |
| 17 | 15 |
| 18 | 6 6 |
| 19 | 17 |
| 20 | 1 19 1 |
| 21 | 1 21 1 |
| 22 | 1 4 13 4 1 |
| 23 | 5 11 5 |
| 24 | 6 13 6 |
| 25 | 27 |
| 26 | 27 |
| 27 | 6 5 6 |
| 28 | 1 5 1 |
| 29 | 1 5 1 |
| 30 | 5 |
| 31 | 7 |
| 32 | 9 |
| 33 | 11 |
| 34 | 13 |
| 35 | 4 4 |

ヨコ（左から）

| 行 | 数字 |
|---|---|
| 1 | 10 |
| 2 | 5 |
| 3 | 6 |
| 4 | 7 |
| 5 | 8 |
| 6 | 4 4 |
| 7 | 7 2 |
| 8 | 6 3 2 |
| 9 | 11 3 |
| 10 | 12 4 |
| 11 | 13 5 |
| 12 | 28 |
| 13 | 14 16 |
| 14 | 14 2 16 |
| 15 | 14 16 |
| 16 | 28 |
| 17 | 13 5 |
| 18 | 12 4 |
| 19 | 11 3 |
| 20 | 6 3 2 |
| 21 | 7 2 |
| 22 | 4 4 |
| 23 | 8 |
| 24 | 7 |
| 25 | 6 |
| 26 | 5 |
| 27 | 10 |




# 天声珍語

**は**にい・いんざ鎌倉　意味／はにわを発掘したいなら、いざ鎌倉へ！

**イ**ンキン無礼　意味／インキンなのに銭湯に行くとは何事かッ!!　ということ。

（宮城県／天声!!勝負師箕川）

インキンで銭湯通いは確かに無礼。2作で800MAC進呈しよう。

**一**石カンチョー　意味／1度のカンチョーで全部出てしまうこと。

（栃木県／マントヒヒ）

ブリブリ出そうなふんい気だな。400MACを贈る。

**昔**打った篠塚　意味／過去の栄光をさす言葉。

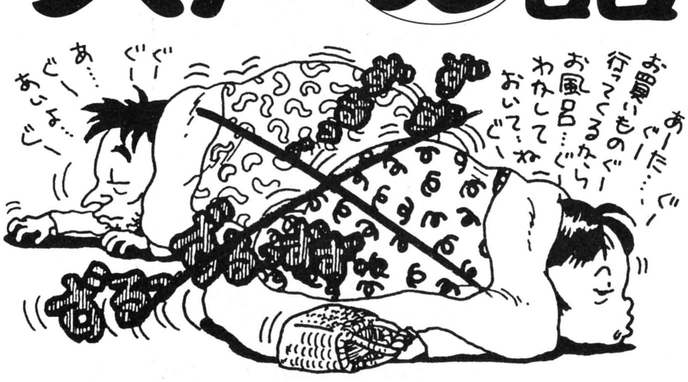
（広島県／それでも巨人）

広島の人でも巨人ファンのきみ、肩身の狭い思いをしてないか？　そんなことはどうでもいいが400MAC。

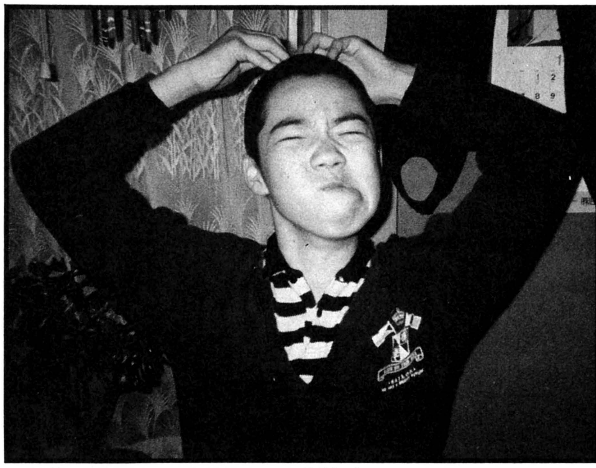
**寝**たまま夫婦　意味／フトンに入るとズーッと出てこない好きもの夫婦のこと。

（大阪府／藩舞羅飛大佐）

このクソ暑い夏、フトンに入りっぱなしとはご苦労なことだね。400MACをあげるぜ。



# まぬけづらさんいらっしゃ〜い



**今月のチャンプ**

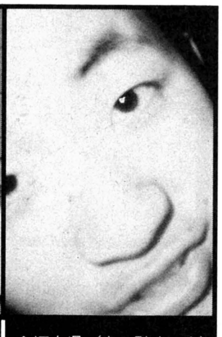
⬅宮城県／ダイドゥー　ぼうず頭が初々しいまぬけづらさん。「撮影に時間がかかった」なんてナマイキ言ってるぜ。1200MAC。

**その他のまぬけづらさんたちもス〜テッキだわ〜ん**





⬆千葉県／おかし　幼い日の写真か？　フツーすぎるから、500MAC。



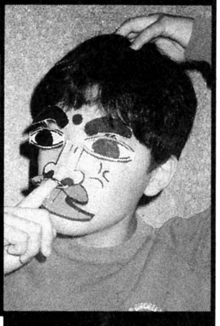
⬆福島県／竜の騎士　どうでもいいけど、アップすぎるぞ!!　500MAC。



⬆千葉県／セクシーターザン　毎月投稿ご苦労である!!　500MAC。



⬆山梨県／タケシ丸　自分自身に酔ってるよな。800MACをあげるぞ。



⬆神奈川県／CDロム$^2$がほしい　素顔で勝負しなきゃダメさ。100MAC。

今月もやってまいりました。日本全国のまぬけづらが見られる貴重なコーナー。さっそくチャンプを発表しよう。宮城県の“ダイドゥー”に決定!!　「これのためだけにフィルムを使った」という努力のかいあって味のある顔が撮れたな。ひょっとこタイプのまぬけづらってとこだ。何はともあれ、おめでとう!!

ちょっとばかり今月はキョーレツな個性に欠けるんで、準チャンプはナシ。来月に期待してるからな!!　といったワケで、その他のまぬけづらさんたちだ。山梨県“タケシ丸”の兄がなかなかイイ。ファンクラブにまで入っている長渕剛命の兄が、長渕になりきって家族カラオケしているところだ。ヒゲをふでペンで描いているのがよ〜くわかってまぬけなのだ!!　あと神奈川県“CDロム$^2$がほしい”のは、ちょっと反則ってことでポイント下げといたからな!!

**まったぬり募集**

新コーナー2つもやっと始まってやれやれだよな。全体的に見て、なんとなくパワーダウン気味だから、みんながんばってくれよ！　夏休みボケとかしてんじゃねえぞ。ここで注意を。まず自分の住所・氏名は必ず書くこと。イラストはエンピツ描きじゃなく、黒のペンかスミで描くこと。写真はハガキに貼りつけず、封筒に入れて送ること。基本的にお約束はちゃんと守ってちょ！

**••••あて先••••**

〒102　東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「いくパラ」○○係

**8月号のクイズ当選者**

シークワーズパズルの正解は「アウトラン」でした。1000MACが当たったラッキーな人々は下記の5名。工藤堅太郎（岩手県）、田村友一（千葉県）、玉木秀和（埼玉県）、宮本武史（大阪府）、内村聡（宮崎県）。みなさん、おめでとう!!　敬称略です。

イラスト／盛本康成、杉山真理　クイズ作成／草野公平

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑨」係行

| | |
|---|---|
| あなたの希望する商品名は？ | |
| あなたはPCエンジンを持っていますか？ | 1.持っている　2.持っていない　3.いらない　4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください |
| あなたはCDロムを持っていますか？ | 1.持っている　2.持っていない　3.いらない　4.買う予定がある（　　月頃）　○をつけてください |
| P.149のなかでやってみたいゲームを2つ書いて下さい。 | |
| 今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いて下さい。 | |

| | | |
|---|---|---|
| 住所 〒 ☎（　　） | 性別 | 男・女 |
| | 年齢・学年 | 歳　　年 |
| 氏名 | 職業（学校名） | |

●応募方法は103ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

誌上ゲーム 「ファージアスの邪皇帝」参加ハガキ

a プレイヤー氏名（カタカナ9文字以内）

b キャラクター名（カタカナ9文字以内）

c パーティナンバー&アイテム（3つの番号と、その下に持たせたいアイテム番号を記入）　メンバー／アイテム

d ギルドの選択（1つの番号を記入）

e バトルロードの選択（1つの番号に○をつける）　1 2 3 4 5 6 7 8

f 領主コマンド（国民に出す命令を自由に記入。領主はワクを赤ペンで囲んでください。）

●おてがみ&敵キャラデザイン募集コーナー

このハガキの締切りは8月14日（消印有効）

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

| 記事名 | | 記事名 | |
|---|---|---|---|
| MARUKATSU電光石火 | 1 | PCIAハード情報局 | 16 |
| ヴァリスⅣ | 2 | いくいくパラダイス | 17 |
| ファイヤープロレスリング2nd BOUT | 3 | メイキング・オブ・ニュートピアⅡ | 18 |
| シャーロック・ホームズの探偵講座 | 4 | 天外余興Ⅱ | 19 |
| はなたーかだか!? | 5 | ソフトヒットチャート | 20 |
| パワーリーグ4 | 6 | ㊓桃太郎かわら版 | 21 |
| 裏技的達人 | 7 | 月刊アーケード専科 | 22 |
| F1サーカス'91 | 8 | PC移植市況月報 | 23 |
| PC原人2 | 9 | お毒味チャート | 24 |
| 精霊戦士スプリガン | 10 | コミック／ヤコペッティの優雅な生活 | 25 |
| 誌上ゲーム／ファージアスの邪皇帝 | 11 | NEW SOFT TIMES | 26 |
| コミック／ロードス島戦記 | 12 | コラム／ゲーム業界裏のウラ | 27 |
| SFノベル／サイバーナイト | 13 | タイムスケジュール | 28 |
| GMおっかけ最前線 | 14 | 付録①／RPGスーパーコレクション | 29 |
| ゲームデザイナー養成講座 | 15 | 付録②／ファイプロ2全16選手闘魂下じき | 30 |

●下記のハードで、現在持っているものに○を、持っていないものに×をつけてください。また、買う予定があるものはいつ頃か書いてください。

| 機種名 | ○か× | 買う予定(なければ書かなくて結構です) |
|---|---|---|
| スーパーファミコン | | |
| メガドライブ | | |
| パソコン | (機種名:　　　) | |
| ゲームボーイ | | |
| ゲームギア | | |

●今年（1月～7月）PCエンジンのソフトを何本買いましたか？　Huカード、CDロム別に書いてください。

Huカード……………………………………………（　　　　　）本

CDロム………………………………………………（　　　　　）本

●ゲームで使用しているモニター（テレビ）のインチ数を教えてください。

（　　　　　）インチモニター（テレビ）

●マルカツPCエンジンの定価をどう思いますか？　1つ選んでください。

1、高い　　2、ふつう　　3、安い

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | | ペンネーム | |
| 住所 | 〒<br>☎　（　　） | | |
| 性別 | 男・女 | 職業<br>(学校名) | |
| 年齢・学年 | 歳　　年 | | |

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「ファージアスの邪皇帝⑤」係行

# COME COME PRESENT

今月も、新作ソフトは大作ぞろい。グッズ関係も充実しているぞ。このチャンスを逃さずどしどし応募してくれ!!




## SOFT

### メタルストーカー
フェイス／発売中／¥6,780




⬆戦略性重視の異色STG。メタリックなグラフィックがいい。

### トリッキー
I.G.S.／発売中／¥6,700




⬆いくつものストーリーが用意されている、今までにないPZG。

### F1サーカス'91
ニチブツ／発売中／¥6,900




⬆もはや説明はいらないであろう、超人気F1ゲーム。

### PC原人2
ハドソン／発売中／¥6,500




⬆人気ACTの続編。原人くんの冒険が再び始まる。

## GOODS

### 『サーカスライド』テレカ
提供／ユニポスト




⬅カメレオンくんのイラストの入ったテレカだ。

### NEO-GEOメモリーカード
提供／SNK




⬅ゲームデータが記憶できるカード。

### 『F・S』音楽集
提供／ハドソン




⬅今年のキャラバンソフト『F・S』のBGM集。

## 応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。今回のしめ切りは8月27日(当日消印有効)。なお、当選者は9月30日発売の11月号にて発表します。

COME ON!

めでたく第3回

ニュートピアIIのできるまで

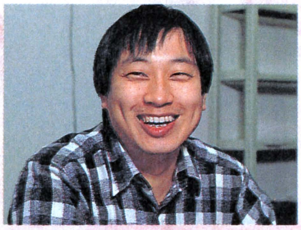
# メイキング オブ NEUTOPIA II



自作『ニュートピアII』を例に、いつも私たちが遊んでいるTVゲームとは、どういう手順で作られていくのか、そのすべてをベテランゲームデザイナーが語りつくすスーパーコラム第3回！　今回も熱筆だ!!

ハドソン／9月27日発売／¥7,200　A·RPG　6M　B·U

## 筆者紹介




(株)ハドソン企画開発本部 ゲームデザイナー

藤原茂樹

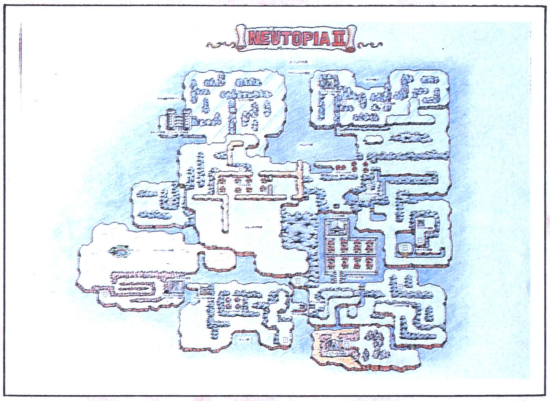

昭和34年、大阪生まれ。某アーケードメーカーでヒット作を多数開発した後、縁あってハドソンに入社。自ら開発現場で企画を担当しつつ、業界10年の経験を生かし、後進の育成にも余念がない。

# 第3回 シナリオの構築とフィールドマップの作成

こんにちは、ハドソンのゲームデザイナー藤原です。連載も3回め、マラソンでいえば折り返し地点です。今回は、ゲームストーリーに関わる部分「シナリオの構築とフィールドマップの作成」について、ラフデザインや仕様書を交え、順を追ってその作業工程をみなさんにわかりやすく説明していきたいと思います。

『ニュートピアII』はアクションRPGですから、一般のコマンド形式のRPGと比べてシナリオ部分は軽くなっていますが、その分逆にフィールドマップは重くなります。これはバトルがメッセージで進行するか、実際のフィールドで進行するかの違いです。

ゲームにおいてシナリオとフィールドマップの構成は密接に関係し、いくらよくできたシナリオでも、フィールドマップの構成が悪ければ、つまらないゲームになってしまいます。このへんのバランスを『ニュートピアII』のシナリオとフィールドマップでご理解いただければ、私もたいへん光栄です。



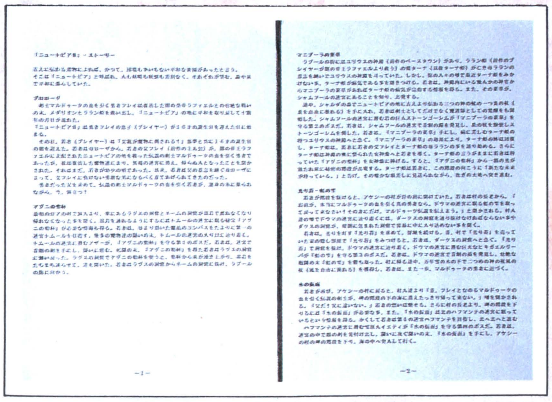

企画立案当時に描かれた『ニュートピアII』の全体マップ図です（本邦初公開です）。

## 数種類のイベントを設定し、ひとつのシナリオにまとめる

ゲームにおけるシナリオは、明らかにテレビや映画のシナリオとは異なります。普通はユーザーに関係なくストーリーが進行しますが、ゲームのシナリオはユーザーの手によって進行していきます。ゲームのシナリオは、数種類のイベントの積み重ねによってストーリーが構築されるケースが多いです。

『ニュートピアII』では、いちばんオーソドックスな形式で、シナリオが構築されていますので、それを例にとって少し手法を説明したいと思います。

まず、各フィールドごとにイベントを設けて、そのイベントをクリアするためのアイテムを迷宮に隠しており、そのアイテムは敵のボスが守っています。迷宮のボスを倒すとアイテムが手に入り、プレイヤーのレベルもアップします。アイテムを使うことによりイベントがクリアされ、次のフィールドに進みます。これを1サイクルとして、シナリオを構築しています。つまり、迷宮でアイテムを探すことが、シナリオの主軸となっています。



アイテムでイベントがクリアされるので、各アイテム別に書かれた『ニュートピアII』のシナリオ。



※記事中の画面写真、設定等は開発中のもので、変更される可能性があります

# シナリオとイベントに対しての主要人物を決定する

シナリオとイベントの主軸が決定すると、各イベントに関わる主要人物のデザインと性格づけの作業に入ります。『ニュートピアII』では、「機動戦士ガンダム」を手がけた安彦良和氏にイメージキャラクターのデザインを依頼しました。みなさんがこのゲームをクリアしたとき、キャラクターたちが心に残ってくれれば、成功だと思います。



## 水の妖精

ニュートピアに平和をもたらすといわれた水の妖精。しかし、闇の皇帝ラファエル復活の兆しとともに、その姿を見かけたものはいなくなる。最後の迷宮を解く手がかりのひとつを握っている。





⬅水の妖精ははたしてどんな秘密を握っているのだろうか？



## 鍛冶屋のストス

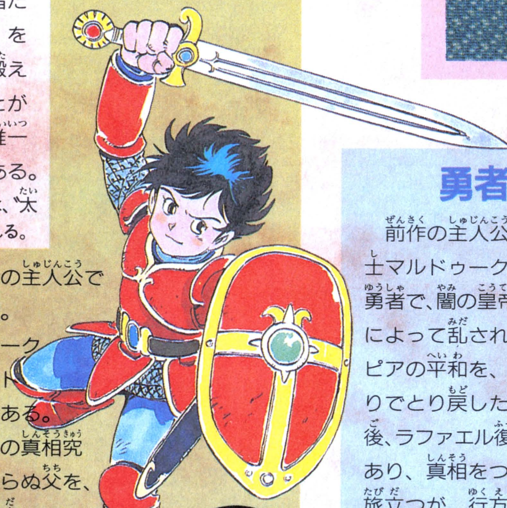
ニュートピアでいちばんの腕を持っている鍛冶屋。伝説の剣士マルドゥークの血を引く勇者だけが持つことができる伝説の剣を、"太陽の炎"を用いて、鍛え上げることができる、唯一の人物である。





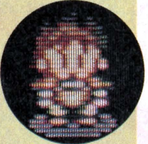

⬅伝説の剣を鍛え上げるには、"太陽の炎"が必要だと教えられる。

## 主人公



本作の主人公。前作の主人公である勇者フレイの息子。伝説の剣士マルドゥークの血を引く、ニュートピアの勇敢な若者である。ラファエル復活の噂の真相究明の旅に出たまま帰らぬ父を、探し求めて冒険に旅立つ。



⬅母ローザに見送られながら、父を求めて冒険の旅に出る。



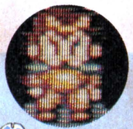
## いにしえの技術者ラオ



ニュートピアの世界でいちばんの技術者だが、自分の技術が復活したラファエルの手によって、悪に利用されることを恐れて、"迷いの森"にひとりで住んでいる。閉ざされた道を切り拓くマジカルハンドの発明者。




⬅機械だらけの部屋でいろいろな発明を生み出すラオ博士。



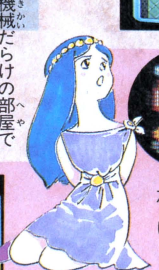
## 勇者フレイ

前作の主人公。伝説の剣士マルドゥークの血を引く勇者で、闇の皇帝ラファエルによって乱されたニュートピアの平和を、たったひとりでとり戻した人物。数年後、ラファエル復活の兆しがあり、真相をつかむために旅立つが、行方不明となる。






⬅迷宮でイカの怪物と戦うフレイ。はたして…？





## とらわれの少女

ラファエルのいる最後の迷宮を解く手がかりのひとつを握っているため、ラファエルの手にかかり、北の地方の"カルバとバーリの塔"に幽閉されている。氷の巨人を目覚めさせることができる。




➡無残にも鎖につながれた少女。無事救出できるだろうか？





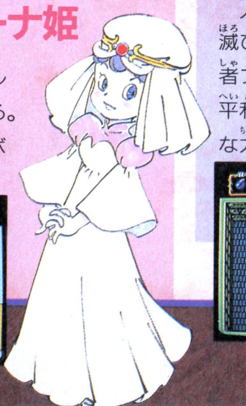
## 闇の皇帝ラファエル

人々の心にひそむ邪心や恐怖がある限り滅びないといわれた伝説の魔王。前作で勇者フレイと壮絶な戦いの末に倒されたが、平和の裏にひそむ闇をかぎつけ、より強大な力で復活しようとしている。

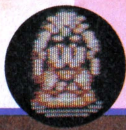



⬅復活したラファエルは、どのような魔力を秘めているのか？

## ターナ姫



伝説の大神官ポー・ラムエルの子孫。前作でラファエルにさらわれ、勇者フレイに助けられたララン姫の娘である。今は、母ラランに代わって、ニュートピアの平和のシンボルである"ユリウスの神殿"を司っている。



➡病に倒れたターナ姫を、不安げに見守るプレイヤー。



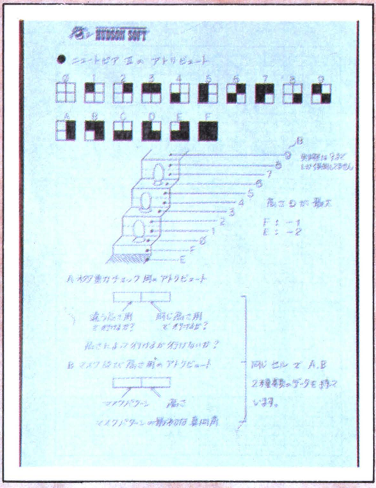
# フィールドマップを作成する

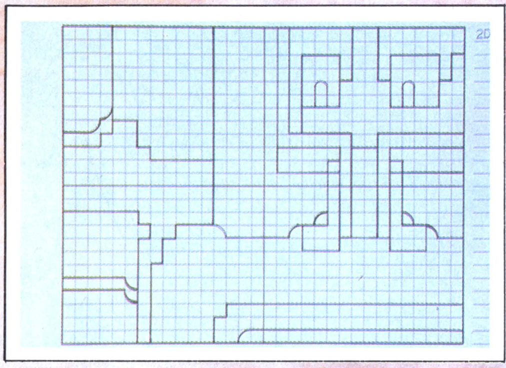
## BG(背景)の判定を決める

シナリオの構築とゲームストーリー上のキーマン（重要人物）が決定すると、次はそれが進行する舞台設定として、BG（背景）の制作にとりかかります。まずはじめにBG（背景）の当たり判定を、どう持たせるかを仕様設定します。BG(背景）の当たり判定と突然言っても、わかりにくいと思いますので、簡単に説明するとこれはプレイヤーや敵が移動したとき、通れるか、通れないかの判定を決定する諸条件みたいなものです。

しかし、これが『ニュートピアII』のような斜め上から見た構図のBG(背景)になってくると、条件づけも非常に複雑になってきます。斜め上から見た構図は、たいへん立体感のあるグラフィックが描けるのですが、奥行きと高さの判定条件が必要になってきます。そしてプレイヤーや敵などが、木や家の奥を通って移動した場合、その下半身は隠れて見えない、あるいは見え隠れするマスク処理というのも考えなければなりません。

このBG（背景）の当たり判定が書かれた仕様書が右の写真です。高さがありますので、階段状に説明され、プレイヤーが同じ高さ、あるいは違う高さで、通れるか、通れないかが説明してあります。いずれにしても、そのBG（背景）の当たり判定条件を決定することが第一歩です。



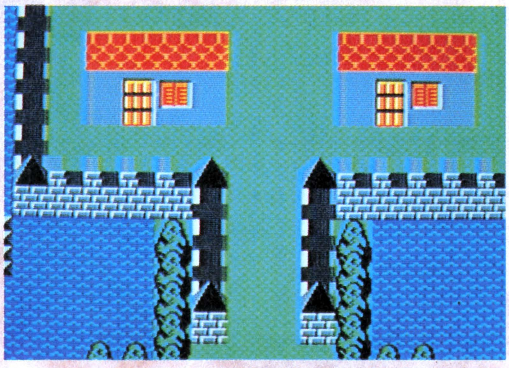



## セル単位でマップのレイアウトを描く

BG（背景）の当たり判定の条件が決まると、それに従ってキャラ（8×8ドット）単位あるいは、セル（16×16ドット）単位に、紙の上に1画面単位で、レイアウトして描いてゆきます。『ニュートピアII』では、画面上部にステータスを表示している関係上、1画面のレイアウトは縦12セル×横16セルとなっています。左にある写真は、2×2画面単位のレイアウト用紙を作成して私が描き、実際に開発現場で、使用したものです。コマンド形式のRPGでは、実際のフィールドでバトルをすることはありませんが、このゲームのようなアクションRPGの場合、フィールドマップを敵が動き回り、プレイヤーも動き回ってバトルが繰り返されるので、そのスペースを考慮したうえでレイアウトを考えなければ、遊びにくいゲームとなります。

## デザインのアウトラインを決める

『ニュートピアII』はLマップが16×16画面分ありますので、マップレイアウトは64枚の用紙に描く計算になります。このレイアウト用紙が完成すると、次はデザインのアウトラインを決める作業に入ります。この段階でのデザイン作業は、あくまでも仮の設定であって、あまり描き込むようなことはされません。実際、この段階である右の写真を見ても、とてもPCエンジンの画面とは思えません。この段階で最も重要なことは、紙の上で描かれたマップを、レイアウトに従って実際の画面に映し出してみることなのです。そうすることで、紙の上ではマップ全体が把握できていても、画面上には1画面しか映っていないので、そのマップがわかりやすいか、わかりにくいかや移動のしやすさを、いち早く検討することができるからです。






## BG(背景)グラフィックのクオリティを上げる

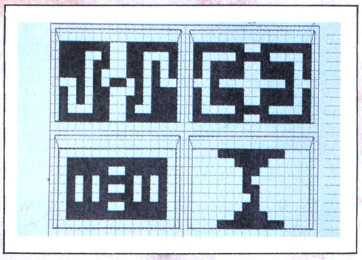
こうして、わかりやすいわかりにくい、狭い広いと試行錯誤を何度となく繰り返しながら、全体のマップのデザインのアウトラインを決めてゆきます。そして、固まったアウトラインを基にして、今度はひとつひとつのグラフィックのクオリティを上げてゆきます。

とくに私はゲームデザイナーの考えとして、背景のグラフィックには、すごくこだわります。それはユーザーが初めて新しいゲームを見たとき、それが与える印象が大きいからです。グラフィックのきれいなゲームが、出来のよいゲームだとは言えませんが、たいていのユーザーはそんなゲームを初めて見たとき、とりあえず遊んでみたい衝動に駆られるようです。『ニュートピアII』も続編ということで、グラフィックはかなりグレードアップさせています。

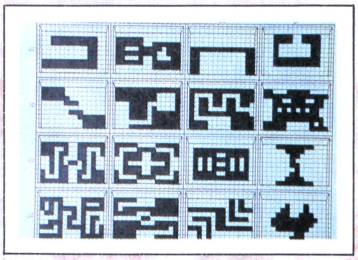
# 迷宮のマップを組み立てる

## 迷宮のパーツを作成する

前作でもそうでしたが、『ニュートピアII』の特徴である迷宮の探索、これが本ゲームの売りの部分であり、ゲームデザイナーである私が、作っていていちばん楽しい作業でもあります。迷宮はフィールドマップと同じレイアウト用紙を用いますが、迷宮は4方向に壁があるため、縦9セル×横14セルのひとまわり小さい床スペースにレイアウトします。仕掛けるトラップのことを考えながら、1部屋ずつ256種類の迷宮のパーツの作成をし、パーツごとに番号をつけます。



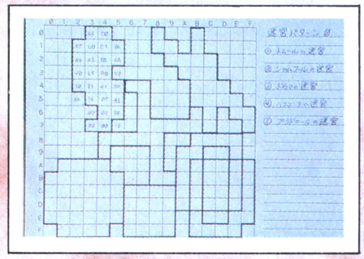
⬆迷宮のレイアウト用紙でセル単位縦14セル×横16セルで描かれ、ブロックの位置や水路の位置（黒い部分）が決定され、迷宮1部屋のレイアウトの仕様が完成します。



⬆迷宮の部屋パーツは全部で256種類を作成し、ブロックのパーツ、水路のパーツ、ブロックと水路のパーツの3つに区別して番号をつけます。選択しやすいように一覧表にします。

## パーツを組み立て迷宮を構築する

ひとつの迷宮の内部は8×8＝64画面で構成され、そこに各迷宮の部屋を並べ変えて組み合わせ、ひとつの迷宮を完成させます。最初は部屋の数も少なく簡単にし、ゲームの奥に進むほど複雑で難解な組み立てにしてゆきます。このときプレイヤーの装備やレベルを考え、トラップの学習効果を考慮し、ゲームバランスを整えます。



⬆迷宮の構成用紙で、ひとつの迷宮の最大サイズは8×8画面で構成され、迷宮の部屋パーツより選び出し、それを並べ変えることによってひとつの迷宮が組み立てられています。




⬆完成された迷宮のある部屋です。上にある迷宮のレイアウトと見比べてください。実際には、水路の水などはアニメーションしています。

## その他（部屋・洞窟）を作成する

フィールドマップや迷宮の構成が完成すると、最後に各村や街の家の中や洞窟を作成することになります。『ニュートピアII』では、家の外観にあわせて、部屋のグラフィックも統一しています。木造の家の壁は木で造られていますし、部屋の調度品も砂漠で暮らしていれば、水瓶といったように私自身けっこうこだわって作っています。直接ゲームに関係ありませんが、この細かいこだわりが、ゲームの全体の完成度につながるというのが、私のゲームデザイナーとしての持論です。




⬅親切なおじいさんの家の中。プレイヤーの家に隣接していて、旅に出るしたくとして、爆弾と薬を無料で授けてくれます。




⬅パスワード・セーブ屋。村の中や隠し洞窟にあって、ライフの全回復もしてくれる。セーブは4つ分できるようになっています。

今月のCM

ニュートピアIIはあっ！と目を引くイベントが売り。



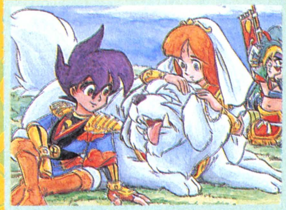
## まとめ

今回は、シナリオの構築とフィールドマップの作成についてお話ししました。最近はよくゲームデザイナー志望の方が、新しいゲームの企画書と称し、RPGのシナリオを持ってこられることがありますが、それはあくまでもゲームのほんの一部分であって、すべてではないのです。そのことをご理解いただければと思います。次回は「敵のデザインとアルゴリズムの作成」についてお話しいたします。

※連載の最終回に、藤原さんと読者のみなさんの対話のコーナーを設けます。ゲームづくりに関して、または『ニュートピアII』について、その他いろんなご意見、ご質問をお寄せください。採用者には記念品をさしあげます。あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ニュートピアII係

•てんがいよきょう•

# 天外余興II



イラスト／辻野寅次郎・明貴美加

•第10回•

## 広井王子総師のおコトバ



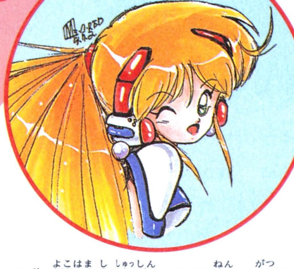
スクープ、RED初のデジタルコミック！　というわけで、今月はいつもとちょっと違う「余興」である。『天外II』の情報はどーした！　とお怒りの方もいるとは思うが、そういう人は、ふろくの桝田くんの記事を読むべし。ともあれこの『銀嬢伝』、『天外II』ともどもかわいがってやってほしい。

# REDの新作を独占スクープ!!

ついに出た！　REDの秘密兵器明貴美加!!
新作ひっさげてROM² 戦線に参上だ！
当然、ちょっとH？ の超期待作。
応援しだいで、独立コーナー化!?



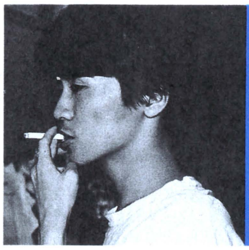
## 神楽坂優奈プロフィール



本名　神楽坂優奈・通称“ユナ”。横浜市出身・2183年４月17日生まれの16歳。身長158cm体重45kg(自己申告)。サイズは上から、78・56・82(注！　自己申告)。好きなものは、レアチーズケーキ。

## 大募集
## お嬢さまの3条件とは？

「究極のお嬢さまとはこんな娘！」「こんな女は絶対お嬢さまじゃない！」てな感じで、キミの考えるお嬢さまの条件を３つハガキで送って！　優秀作には、ほかでは絶対手に入らないチビ優奈人形(3名)と明貴先生サイン色紙(5名)をプレゼント。あて先は右ページ。



### •明貴美加•

REDの“ハイパーデザイナー”！「ガンダムＺＺ」で、デビュー。8月17日公開の「サイレントメビウス」やOVA「ガンダム0083」のメカデザイナーとしても活躍中！

## 銀河お嬢さま伝説
THE CD-ROM² DIGITAL COMICS
# Yuna
GALAXY FRAULEIN

**王子様のお部屋**
広井王子総師の統括によるおたよりコーナー。最近、ハガキが少ないぞ！

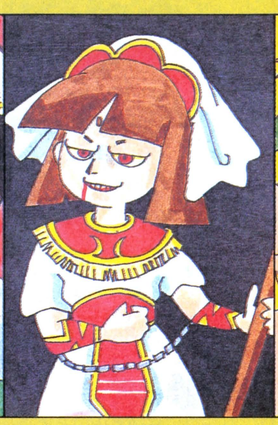
**寅のイラスト魔境**
もはやすっかり看板となったイラストコーナー。キミも北川麻里嬢に続け!!

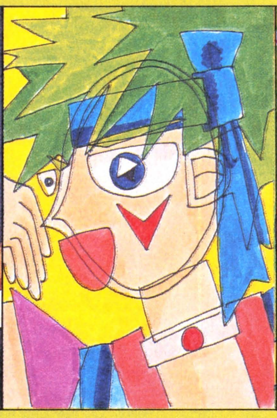
**女王マキのおくりもの**
女王マキ様が、業界中から捧げられる貢ぎ物の一部を読者に賜るコーナー。

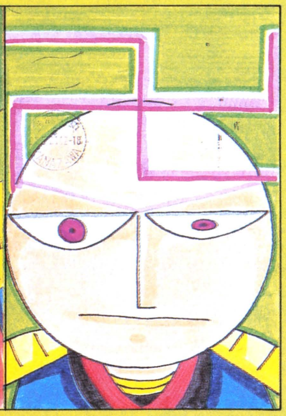
# 寅のイラスト魔境

## 快挙!! 常連・北川麻里大特集である!



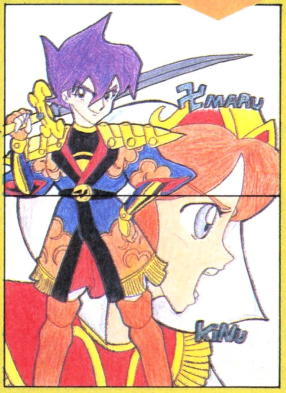




石川県
北川麻里さん

➡とにかく、尋常じゃないセンスの持ち主です。色づかいやデフォルメもさることながら、ダンジョウが好きというのは絶対普通じゃない。いったいどんな娘さんなんでしょうか？ ぜひ写真を送って！

## 一般入選作品



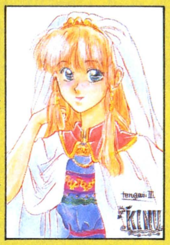
大阪府
大喜多透くん

➡ありがちな構図なんだけど、けっこう目を引く作品。一生懸命さが、絵に表れてますね。




京都府
海野仲道さん

➡上手い！ 設定もマル。しかも作者は、女子大生だって。ウヒョ。



?県
でっちくん

➡せっかく選んだのに住所も本名も書いてないじゃんか！



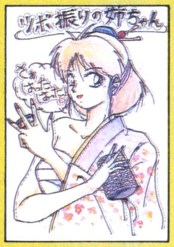
宮城県
妖刀ハルサメくん

➡のんびりとした雰囲気と物語を感じさせる絵がグッド。




宮城県
幼・チェンくん

➡シンプルイズベスト。こーゆーのは好きだぞ（総帥）！




埼玉県
佐藤雅弘くん

➡ちょっとバランスが悪いけど、色っぽくていーじゃん。

つーことで、今月は北川麻里さんが一挙4枚掲載という前人未踏の偉業を成し遂げました。RED内部でも北川さんのファンが多いんですねー。まぁこのぐらい独創的な絵だとどうしても目立ってしまいますからね。上手さよりもオリジナリティ、これが採用の秘訣です。

おたより大募集
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 天外余興II○○係

# 女王マキのおくりもの

## コミックコンプ副編集長より テレカ12枚大放出!!




ハイハーイ。私女王マキが、みんなに愛のこもったプレゼントを用意するこのコーナー。今月は、角川メディア・オフィスでも一番熱烈な女王様ファン・コミックコンプ副編集長の佐々木さんの登場よ。

いただいちゃったのは、映画公開間近の「サイレントメビウス」をはじめ、「フォーチュンクエスト」「イース・ソードマスター」などコンプ連載各作品のオリジナルテレカ12枚！ これ、ぜーんぶまとめてひとりにさしあげちゃいます!! いつものように、私を誉め讃える文章を書いてくれなきゃダメよ。

# 女王様通信

7月号のプレゼント、寺沢先生のサイン色紙は、宮城の佐藤嘉規くん、大阪の鈴木秋博くんの2人にあげちゃうから喜んでね。

それから、先月号でお知らせした、私の絵本「忍者物語」が発売中よ！ みんな買ってねン。




➡「忍者物語」。偕成社より、定価1000円で絶賛発売中で～す。

**らん外余興** ウワサの「天外余興II」テレカがついに完成！ 今月号ふろくP24のオリジナルイラストがババーンと載っかった超カッコイイデザインだぞ!! 今月から、色紙のかわりにハガキ採用者全員にプレゼントしちゃうので、いままで以上にいっぱいおたよりチョーダイませませ！

勝PCエンジン 6月30日付

# SOFT HIT CHART

ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

## 売り上げBEST10

### 再発売『ゼロヨン』が見事にチャンプ!

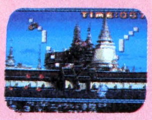
1 初回の発売数があまりに少なかったのか、再発売でも飛ぶような売れ行きを見せている。



2 手堅くまとめたって感じのサッカーソフト。操作も簡単で誰にでも遊べるタイプだね。



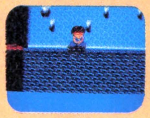
3 先月に続いて上位に食い込んだのはちょっと変わったACT。ビジュアルもきれいだ。



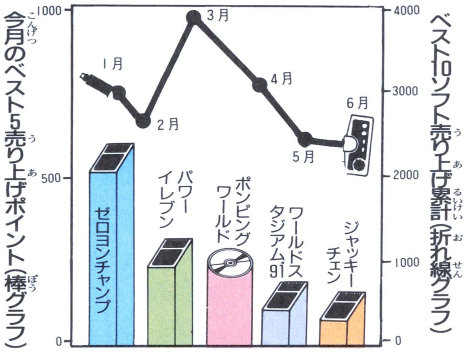
4 野球ゲームの定番はベスト10の常連となってしまった。早くもロングセラーになっている。



5 クリアにはかなりの根気と時間がかかるというけど、その分喜びも大きいというものだ。



| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル・形態 | 価格・発売日 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —↑ | 503 | ゼロヨンチャンプ | メディアリング | SPG 4M BU | 6,900円 3月8日 |
| 2 | —↑ | 214 | パワーイレブン | ハドソン | SPG 3M BU | 5,800円 6月21日 |
| 3 | 4↑ | 179 | ポンピングワールド | ハドソン | ACT CD | 4,500円 5月31日 |
| 4 | 6↑ | 108 | プロ野球ワールドスタジアム'91 | ナムコ | SPG 2M | 5,800円 3月21日 |
| 5 | —↑ | 97 | ジャッキーチェン | ハドソン | ACT 4M | 6,500円 1月18日 |
| 6 | 7↑ | 83 | F1サーカス | ニチブツ | SPG 4M BU | 6,900円 '90年9月 |
| 7 | 3↓ | 72 | ポピュラス | ハドソン | SLG 4M BU | 7,800円 4月5日 |
| 8 | 8 | 60 | SUPER桃太郎電鉄 | ハドソン | SLG 3M BU | 5,800円 '89年9月 |
| 9 | 9 | 58 | マンホール | サン電子 | ETC CD | 6,500円 3月22日 |
| 10 | —↑ | 54 | コブラII | ハドソン | ETC CD | 6,500円 6月7日 |




今月も先月に引き続き低調だ。夏休み前でタイトルもあまり多くないけど、1位の『ゼロヨンチャンプ』の売れ方を見ると、ユーザーがソフトを選んで買うという姿勢が見える。最近はひとりで複数のゲームマシンを持っていて、どのマシンのソフトでも関係なく、面白そうなら買うというひとも増えてきているようだ。

## 前人気BEST10

### 『BURA I』人気爆発!!

| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | ジャンル・形態 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3↑ | 453 | BURA I | RPG CD |
| 2 | 4↑ | 428 | 天外魔境II | RPG SCD |
| 3 | 6↑ | 379 | ヴァリスIV | ACT CD |
| 4 | 1↓ | 351 | ロードス島戦記 | RPG CD |
| 5 | 7↑ | 266 | 聖竜伝説モンビット | RPG CD |
| 6 | —↑ | 220 | ファイヤープロレスリング2 | SPG 4M |
| 7 | —↑ | 218 | ワールドジョッキー | SPG 2M |
| 8 | 10↑ | 172 | ソーサリアン | RPG CD |
| 9 | —↑ | 169 | パワーリーグ4 | SPG 4M BU |
| 10 | —↑ | 135 | コズミックファンタジー3 | RPG CD |

1位 BURA I



➡発売直前に最高に人気が盛り上がってきた。

RPGでCDの大作が相変わらずの人気だが、もうひとつ続編ものが過半数を占めているのも最近の傾向みたいだね。

## 読者が選んだ発売中ソフトBEST10

### 『F1サーカス』急上昇！

| 順位 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | イースI・II | ハドソン | RPG | 69 |
| 2 | − | F1サーカス | ニチブツ | SPG | 23 |
| 3 | 2 | 桃太郎伝説II | ハドソン | RPG | 20 |
| 4 | 3 | コズミックファンタジー2 | レーザーソフト 日本テレネット | RPG | 14 |
| 4 | 6 | ボンバーマン | ハドソン | ACT | 14 |
| 5 | 5 | SUPER桃太郎電鉄 | ハドソン | SLG | 11 |
| 5 | − | ヴァリスIII | レーザーソフト 日本テレネット | ACT | 11 |
| 6 | 4 | 改造町人シュビビンマン2 | メサイヤ | ACT | 9 |
| 7 | 4 | イースIII | ハドソン | RPG | 8 |
| 8 | − | プロ野球ワールドスタジアム'91 | ナムコ | SPG | 7 |

**2位 F1サーカス**




➡続編の発売が間近に迫ってもまだ売れている。

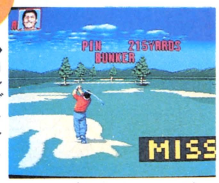
ついにV9を達成した『イースI・II』は置いといて、2位以下ではやはり続編の発売が迫ったものが強さを発揮するようだ。このような人気の上下に左右されないものが本物だと思うんだけど、次号いよいよ人気作『F1サーカス'91』が出るぞ。どこまで迫れるか、楽しみ。

## アーケードBEST10

### ゲームジャンルも多様化してる

| 順位 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターII | カプコン | ACT | 188 |
| 2 | 2 | ファイナルラップ2 | ナムコ | SPG | 163 |
| 3 | − | LD QUIZ クイズDEデート | ニチブツ | ETC | 110 |
| 4 | 6 | スーパーバレー'91 | ビデオシステム | SPG | 107 |
| 5 | 3 | ウルトラマン | バンプレスト | ACT | 81 |
| 6 | − | クラッチヒーター | セガ | SPG | 78 |
| 7 | − | レーシングビート | タイトー | SPG | 72 |
| 8 | 7 | クイズ宿題を忘れました | セガ | ETC | 54 |
| 9 | − | ゴルフィンググレイツ | コナミ | SPG | 39 |
| 10 | 8 | ラッドモビール | セガ | SPG | 33 |

**9位 ゴルフィンググレイツ**




➡ロングランして徐々に人気が上昇したようだ。

『SFII』が相変わらず強さを見せているが、ポイント的にも王座を明け渡す日もそう遠くなさそうだ。クイズは新機種がでるわりにはいまいちの伸び。逆にスポーツが3本ほど元気で、期待がもてる。夏は避暑のためにに（?）ゲーセンが繁盛するので、チャートも面白そうだ。

## ディスカウント情報

### 秋葉原輸入ソフト情報だ！

| メッセサンオーII | |
|---|---|
| ソフト名 | 売値(税別) |
| **TURBO GRAFX16用** | |
| ファイティングストリート | 8,260円 |
| イースI・II | 8,260円 |
| **GENESIS用** | |
| クラックス | 7,300円 |
| 石道 | 7,500円 |
| ブロックアウト | 6,500円 |
| マイト&マジック | 10,600円 |
| ポピュラス | 4,980円 |
| ブドーカン | 7,200円 |
| **NES用** | |
| ゼルダの冒険 | 4,800円 |
| リンクの冒険 | 6,800円 |
| モノポリー | 7,800円 |
| ストライダー | 5,600円 |
| パックマニア | 5,400円 |

| ソフマップ4号店2階 | |
|---|---|
| ソフト名 | 売値(税込) |
| **GENESIS用** | |
| ジェームスポンド | 6,980円 |
| スターコントロール | 9,200円 |
| PRGツアーゴルフ | 9,800円 |
| **NES用** | |
| ドラゴンウォーリアーII | 8,400円 |
| ゼルダの伝説 | 4,800円 |
| ゴーントレット | 5,800円 |
| ナーク | 売り切れ |
| レッスルマニア | 7,300円 |
| ドクターマリオ | 5,800円 |
| ターボレーシング | 5,980円 |
| カリフォルニアゲームズ | 6,500円 |
| バトルチェス | 5,980円 |
| ワールドカップ | 6,500円 |
| エルム街の悪夢 | 5,980円 |




⬆最初に本格的な輸入ソフト販売を始めた「メッセサンオーII」。

5月号のPCIAで家庭用ゲーム機の輸入ソフトを取り上げたけど、その後人気が上がって、取り扱う店の数、ソフトの種類ともぐんと増えた。PCエンジンのはまだ少ないんだけどね。

●調査協力店　キデイランド（原宿、立川）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸、おもちゃのデンマーク（愛知）

# 祝・開館 桃太郎美術館

## 麗しの夜叉姫展




浜北市・尾上真弓

➡夜叉姫のウインクがかわゆいなっと!! 口元をそで口で押さえる仕草も愛らしくて二重丸。ほとんどアイドルだね!!



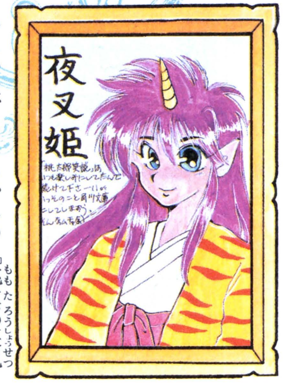
越谷市・たあすけ

➡これまたカラフルでビューティフル!! 光の中の夜叉姫は術を唱えているみたいだね。ヒロインは何をしても美しい!!




愛知県・橋本しのぶ

➡これは改心する前の夜叉姫かな? 強そ〜う。かわいくても鬼族の姫君だもんね。その強いとこが、またイイんだけど。




徳山市・O めんどお

➡じつは、どんちゃんの『桃太郎笑説』に届いたハガキなんだけど……。あんまり美しいので、美術館に移したんですよ!!



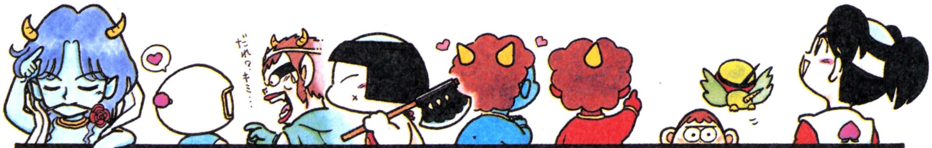

大阪府・大喜多透

➡花をバックにニッコリ夜叉姫。スッキリしたこの笑顔は、苦しい戦いも終わって平和を取り戻した時の笑顔かなあ?



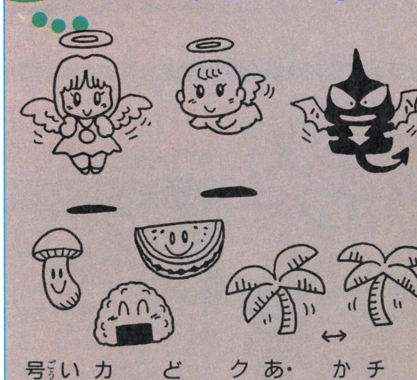

宇都宮市・江本久美子

➡ややっ!! これはあしゅら様!! 今回は夜叉姫展ですよっ!! でもあんまり悩ましげなので、つい展示してしまった!!



## おやっ? このイラストは…?

### 『スパ鉄II』登場かっ!?



このイラストは桃太郎チームのFAXファイルからコピーしたもの!! これは、どう考えてもあれのMAP上のキャラクターではないのか? 今発表したいとこだけど、まだいえないんだ!! 上段のキャラは、あのカードが絵になったとかいえないんだけど、来月号で発表できるかも?

## 制作快調!! GB版『桃太郎伝説外伝』（仮）

### なんとGBでRPG短編集



➡井沢先生（どんちゃん）外伝テストプレイのお姿!!

『桃伝』の新作はゲームボーイオリジナルの外伝集。金太郎や浦島などが活躍する短めのRPG集で、何度も楽しめるゲームをめざしてるのだ!!

特にRPGの戦闘の面白さを改めて追及している最中だから期待してね。

もちろんいつもの桃太郎の「笑って、泣いて」のストーリーもバッチリ。役者のそろった桃太郎シリーズならではの外伝集をどうぞお楽しみに!!

桃太郎美術館は『あしゅらの肖像』を募集中。カッコいいイラストを送ってね。掲載者には特製テレカをプレゼント!! 住所・氏名・年齢も忘れずに書こう。ペンネームは8文字までだよ。

### かわら版に ハガキを出そう!

▼あて先▲

〒102
東京都千代田区九段南4〜7〜16市ケ谷KTビル
㊓PCエンジン編集部
桃太郎かわら版
〇〇〇〇係
あなたの住所
氏名
年齢

# 桃太郎チーム
# '91最新メンバー名鑑

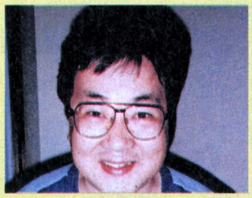
さくま将軍からどんちゃんまで勢ぞろいっ。詳細データチェックでキミも桃チーム通!! 夏休みスペシャル永久保存版企画だよ～!!



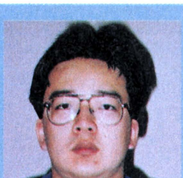
## 関口和之
在籍年数・4年
誕生日・12月21日　射手座
血液型・O型
出身地・新潟県
趣味・休息
特技・リンゴの皮むき
最近読んだ本
『ことわざ辞典』



## 土居孝幸
在籍年数・4年
誕生日・6月30日　蟹座
血液型・B型
出身地・愛媛生まれ千葉育ち
趣味・ヘタなゴルフ、映画
特技・そろばん3級
最近読んだ本
『川村式ジョイント速読法』



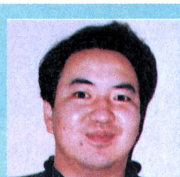
## さくまあきら
在籍年数・4年
誕生日・7月29日　獅子座
血液型・A型
出身地・東京都杉並区
趣味・大洋ホエールズ
特技・大洋ファン32年
最近読んだ本
『東山魁夷』



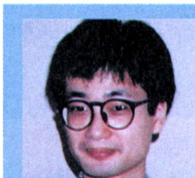
## 渾馬知男
在籍年数・1年半
誕生日・8月6日　獅子座
血液型・B型
出身地・神奈川県横浜市
趣味・プロレスをみること
特技・嫌な事はすぐ忘れる
本・『宮本武蔵七つの謎』



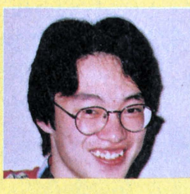
## 増田景子
在籍年数・ゲームは1年半
誕生日・10月3日　天秤座
血液型・AB型
出身地・東京都八王子市
趣味・歌舞伎見物
特技・大声には自信がある
本・『日本の舞踊』



## 松本修一
在籍年数・助っ人外人
誕生日・12月9日　射手座
血液型・AB型
出身地・東京都
趣味・F1関連の書籍収集
特技・クソゲーのクリア
本・『トラブルバスター』



## 山口宏
在籍年数・助っ人外人
誕生日・7月29日　獅子座
血液型・O型
出身地・鳥取県米子市
趣味・映画、マンガの暗記
特技・超器用ビンボー
本・別冊宝島『裸の自衛隊』



## どんちゃん（井沢寛）
在籍年数・3年
誕生日・1月8日　山羊座
血液型・A型
出身地・神奈川県伊勢原市
趣味・AVアダルトビデオ観賞
特技・1日中TVを見続けられる
最近読んだ本
『武田久美子写真集』



## 桝田省治
在籍年数・4年
誕生日・1月22日　水瓶座
血液型・B型
出身地・兵庫県姫路市
趣味・料理、揶揄
特技・解剖、奇襲攻撃
最近読んだ本
『日本の呪い』

←『天外魔境II』へ出張中の2人!!



## 名畑良一
在籍年数・約半年
誕生日・12月16日　射手座
血液型・B型
出身地・北海道札幌市
趣味・ソニーAV機器集め
特技・書道準四段
最近読んだ本
『シャドウデイル・サーガ』

# 勝 桃太郎かわら版

第七号

版元 さくまあきら&桃太郎チーム

# 月刊ARCADE専科

新作アーケードゲーム徹底紹介コーナー

# Cross Blades クロスブレーズ

アイレム
現在ゲームセンターでプレイ可能



ガキッと敵の攻撃を受け止め、ズバッと敵の体を両断する。そんな豪快な剣技が炸裂するのが、このアイレムの新作『クロスブレーズ』なのだ。なんといっても、このゲームの面白い部分はプレイヤーキャラが2本の武器を持っていて、攻防の操作をできるというところ。さらに、必殺技が比較的簡単に（しかも回数は無制限）使えるので、敵をブッタ斬る爽快さを味わえるのだ。

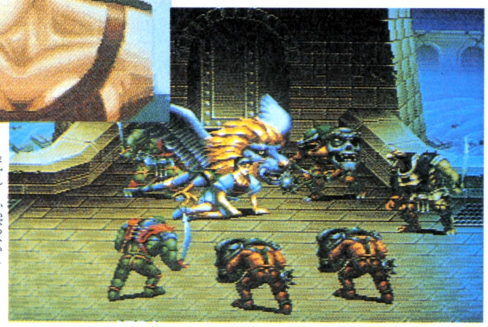
ストーリーは、侵攻する魔軍対人間の戦いがメインで、さらわれてしまったヒロインを、2人の剣戦士が救出に向かうというヒロイックファンタジーものだ。魔物どもをけ散らせ!!



⬆2人の行く手に待ち受ける魔軍。片っ端から斬りまくれ!!



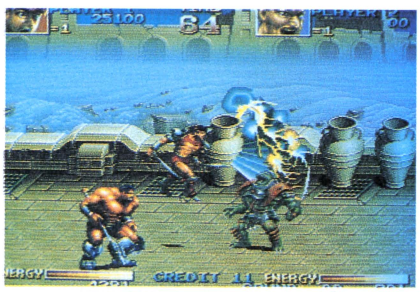
⬅魔軍にさらわれてしまった、魔王封印のカギを握る少女エミリア。彼女を救い出し、魔王を倒さねば人間に未来はないのだ!!



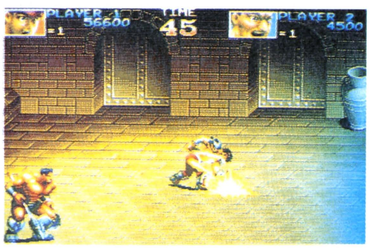
➡魔軍の怪物兵士にとり囲まれ、マンティコアに連れされてしまうエミリア。わずかな差で間に合わなかった剣戦士たちは、ここから進撃する。

## 剣技をきわめて戦うのだ!!

このゲームでの基本操作は、左ボタンでの攻撃と右ボタンでのジャンプ。さらに、敵の攻撃は左ボタンで受けることができ、ジャンプ&攻撃の操作で必殺技が出る。また、ジャンプ&攻撃の操作のとき、レバーを上に入れれば上突き、下に入れれば下突きという攻撃もできるぞ。



⬅ズババッと電撃的な残像が出る、剣戦士ロイの必殺技。アクションが素早いので頼りになるぞ。



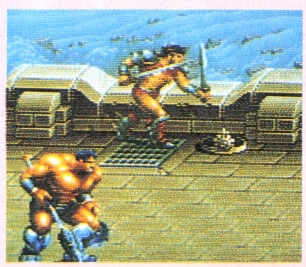
⬆下突きは、剣が地面に当たった後左右に爆発が広がるので、敵に囲まれたときなど有効だ。



➡槍戦士アーノルドの必殺技は、炎をまとった槍攻撃だ。射程が長いので一気に敵を串ざしにできるぞ。

### 壺を壊せばアイテムが

ステージのあちこちに、なにやら入っていそうな壺がある。これを攻撃すると、一撃で割れて中から体力回復や得点アイテムが出てくるのだ。強力なボスキャラや、敵の多いところなどでは、よく体力回復アイテムが出るので、取り逃さないようにしよう。



⬅これは得点アイテム。キャラを重ねれば手に入るぞ。

# 激闘の全7ステージのうち、4ステージを紹介

## STAGE 1 ダストストーム砦への進入

ステージ1は、砦上での戦いだ。出てくる敵も、どういうことのないザコばかり。ここで、防御のやり方を修得しておけば、後の展開がぐっと楽になるだろう。



⬆楯を持った敵は、こちらの攻撃を受けたりすることがある。一撃で壊れるが、けっこう憎たらしいのだ。



⬆囲まれても、リズミカルに左右を攻撃すればなんとか切り抜けられるぞ。



➡ステージ1のボス。長〜い手で攻撃してくる。身体のまん中が弱点なので、ヒット＆アウェイでよけと攻撃を繰り返せ。

## STAGE 2 デス・ヴァレーからの脱出

狭い足場のシーンから始まるステージ2。ジャンプ中に斬られたりすると、落ちて体力を減らしてしまうので注意が必要だぞ。このあたりから、敵の動きをよく見る必要が出てくる。



⬅アチチチ。鳥頭の敵が火を吹いた。おさまるまで見てるしかないのだ。

⬇円盤野郎は、最初に円盤を壊してやろう。





⬆ステージ2の巨大なボスキャラ。攻撃の間合いをよく見ないと痛〜い目にあっちゃう。



⬆うまく攻撃を当てたら、すかさず上に乗って攻撃だ。突け！　突くのだ!!

## STAGE 3 ヘル・マウンドの攻防

このステージの最初は、巨大昆虫に乗っての空中戦だ。そろそろ敵の数も増えてくるので、気を引き締めてかからないと危ないぞ。



⬆空中戦だ!!　キャラが大きいので、敵をよく見て戦おう。



➡地中から出現する機械兵士。体から火を吹いて、体当たりしてくる嫌なヤツだ。



⬆ワラワラと大量に出現する敵ども。あわてず1匹ずつ確実にしとめろ。



⬅ステージ1のキャラが、パワーアップしたようなボス。1Pのみだと3匹、2P同時だと4匹現れる。挟まれないようにするのが肝心。

## STAGE 4 怒りのサンダーキャニオン

ステージ1のボスキャラが途中で出てきたりする、かなり手ごわいステージ4。ボスキャラの怪物も、これまでのステージ中で最も強力な、まさに怪物だ。



⬅前のステージのボスキャラがザコとして登場。



⬆洞窟の中から、次々に敵が飛び出してくる。気をつけろ!!

⬇怖い!!　見るからに怖そうなボスキャラ。口から電撃も出してくる。





⬆さらに、ぐいーんと首を伸ばしてかみついてくるのだ。ひぇぇぇっ!!

## テレの介のアーケード特選情報

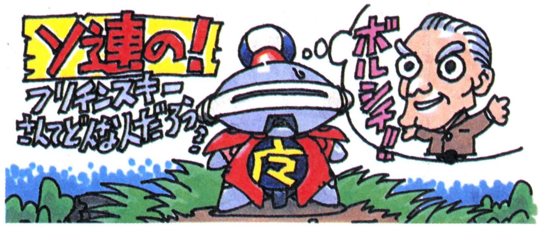
ヤッホー！　今回の特選情報は、カプコンとセガの新作についてだよ。まず、カプコンの作品は『マッドドッグマックリー』。これはレーザーディスクを使ったガンファイトゲームで、春のAOUにも出展されていたもの。画面の中の敵を狙ってガンガン撃ちまくる、爽快さが◎のゲームなのだ。続いてセガ発表の新作は、立体映像デルビジョン応用のゲーム『ホログラム』。これはなんと、目の前の空間に本物の人物がいるような視覚効果を持つ作品で、ゲームの未来を予見させてくれるもの。秋ごろにはゲーセンに登場する予定。

## HOT NEWS “ゆうゆとD³BOSで遊ぼう”

タイトーからうれしいお知らせだよ!!　8月2日に、東京池袋のロサ会館1階に16:00〜17:00の間に行くと、タイトーイメージキャラクター“ゆうゆ”と遊べるぞ!!　くわしいことを知りたいキミは、タイトー広告宣伝課（TEL03-3222-4829）まで問い合わせてみてくれ。

PC ISHOKU SHIKYO GEPPOU

# PC移植市況月報






**第1位** ストリートファイターII

## 今月の人気投票Best 5



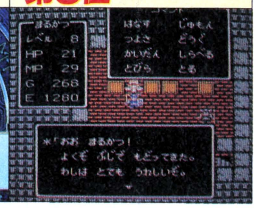
**第2位** ファイナルファイト



**第3位** エメラルドドラゴン



**第4位** サイレントメビウス



**第5位** ドラゴンクエスト

## 移植人気投票結果〈6月集計分〉

| 順位 | 前回 | 得票ポイント | タイトル | オリジナル |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1— | 1536 | ストリートファイターII | アーケード |
| 2 | 2— | 829 | ファイナルファイト | アーケード |
| 3 | 4↑ | 814 | エメラルドドラゴン | パソコン |
| 4 | 6↑ | 612 | サイレントメビウス | パソコン |
| 5 | 3↓ | 567 | ドラゴンクエスト | ファミコン |
| 6 | 5↓ | 514 | ファイナルファンタジー | ファミコン |
| 7 | 8↑ | 386 | ドラゴンボールZ | ファミコン |
| 8 | 11↑ | 269 | ドラゴンセイバー | アーケード |
| 9 | 9— | 250 | パロディウスだ! | アーケード |
| 10 | 15↑ | 245 | シムシティー | パソコン |
| 11 | 7↓ | 229 | 魍魎戦記　摩陀羅 | ファミコン |
| 12 | 12— | 153 | 三國志II | パソコン |
| 13 | 25↑ | 151 | サーク | パソコン |
| 14 | 10↓ | 147 | ドラゴンボール | ファミコン |
| 15 | 19↑ | 129 | 大工の源さん | アーケード |
| 16 | 16— | 102 | R-TYPE II | アーケード |
| 17 | 35↑ | 98 | グラディウスII | アーケード |
| 18 | 18— | 87 | U. S. NAVY | アーケード |
| 19 | 45↑ | 83 | ウルトラマン | スーパーファミコン |
| 20 | 13↓ | 71 | 出たな!　ツインビー | アーケード |

## 『SファイターII』超圧倒的勝利を飾る!!

いつもの月に比べて、ちょっとハガキの数が少なめだった今月。その中で、ほとんどのハガキに書いてあったタイトル、それが『SファイターII』だ。さすがに、久々のアーケードヒット作品だけあって、その人気ぶりはすさまじいものがあるね。しかも、2か月連続で1000票台を獲得しているので、あっという間に歴代Best20のほうにも食い込んできたぞ!! 今後、このゲームがチャートの中でどこまで暴れ回るかが、興味あるところだ。応援よろしくね!!

### 歴代Best20だ

| 順位 | 累積ポイント | タイトル |
|---|---|---|
| 1 | 25717 | ドラゴンクエスト |
| 2 | 12533 | テトリス |
| 3 | 11544 | グラディウスII |
| 4 | 11522 | ファイナルファンタジー |
| 5 | 11346 | ファイナルファイト |
| 6 | 9274 | エメラルドドラゴン |
| 7 | 5692 | R-TYPE II |
| 8 | 5676 | SDガンダム |
| 9 | 4935 | パロディウスだ! |
| 10 | 4900 | 三國志 |
| 11 | 4300 | 信長の野望(全国版) |
| 12 | 4283 | エリア88 |
| 13 | 4134 | サイレントメビウス |
| 14 | 3433 | 魍魎戦記　摩陀羅 |
| 15 | 3373 | フェリオス |
| 16 | 3180 | グラディウスIII |
| 17 | 2897 | ストリートファイターII |
| 18 | 2813 | ドカベン |
| 19 | 2478 | スーパーマリオブラザーズ |
| 20 | 2311 | ドラゴンセイバー |

# 読者の大声

編より：今月は「最近ハガキの文字が読みづらい」という、みんなの声にお応えしてハガキで構成することにしたのだ。それぞれの投稿者が書いてきた、血と涙と笑いのメッセージを目を皿にして眺めてみてくれよな!!




⬅宮崎県　アストラリウスさん




⬅兵庫県　さんどら☆エックスさん




⬅神奈川県　ぷぁるぷらさん



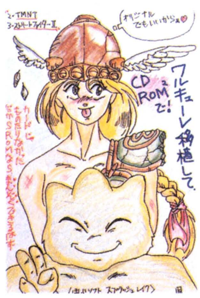

⬅静岡県　天野香和さん




⬆富山県　逆襲のシドーくん




⬆島根県　竜堂みかんさん




⬅静岡県　工藤優子さん



⬅京都府　たかな知さん




⬆愛知県　暁一穂くん



⬆愛知県　竹内達也くん



⬅石川県　北川麻里さん




⬅高知県　竹さん

## 人気投票新部門設立だあ!

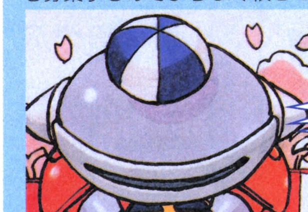


⬅『イース』シリーズのヒーロー、アドルも見逃せない人気者だ。キミのNO.1は誰？



➡ゲーム史上最高の人気を持つ!?　ご存じワルキューレ。ぜひキミの思い入れも書いてネ。

特に理由はないんだけれど、突然の人気投票新部門設立だ!!　今後募集するのは、キャラクター部門。これは、今までの人気投票にあった直訴などがまったくない、完全なる趣味の世界といえるもの。毎月、ベスト3を発表していくつもりなので、ハガキに1人だけ好きなキャラの名前を書いて送ってくれ!!　と同時に、思い入れたっぷりの意見やイラストも募集するのでよろしく頼むぜ!!



投票待ってるぜ!

## 連載第7回 ナムコのな



⬅今までにない、超立体的な戦闘シーンが最高なのだ。

PRESENTED BY
スーパー激烈社員御所脇ヒロリン

今回紹介するナムコの新作は、超目玉作品!!『スターブレード』。これは、リアルタイム3ーD無限遠投影システムという、超リアルな立体的戦闘シーンと全身を震わせる迫力サウンドが、最高に面白い今世紀史上最強（オーバーかな?）のゲームなのだ。

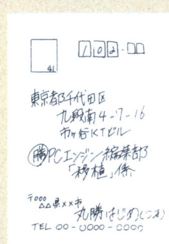
キミに与えられる任務は、突如連邦政府に戦いを挑んできた帝国が放った、対惑星兵器をもつ軌道惑星“レッドアイ”を破壊殲滅すること！　この極秘作戦はコードネーム“スターブレード”の名で呼ばれ、キミにはレーザー砲撃手としてその実行チームに参加してもらう。自動操縦によって最終目標“レッドアイ”に向かう自機から、間断なく弾幕を張り次々に現れる敵部隊を破壊していくのだ。

戦場はさまざまな場所を舞台としていて、巨大戦艦との交戦やアステロイドベルトといった宇宙面、敵惑星内の渓谷地帯、巨大な高層ビルの間をすり抜けていく面など、大興奮必至のシーンが展開するぞ!!　さあキミも、戦士としての勇気と能力を、この戦闘に投入してくれ!!

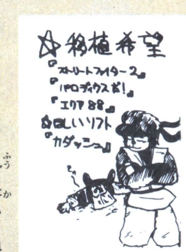
## おたより募集中

このコーナーへのハガキの書き方は、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のゲームタイトル（3本まで）とほしいソフト名を1つ書いて送ってね。毎月、抽選で5名様に希望のソフトをプレゼントだ。ただし、希望の品は発売中のもので頼むよ。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部「移植」
係まで。



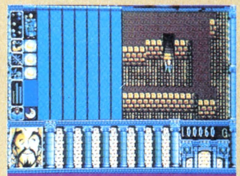
⬅オモテはこんな風に書いてね。




⬅ウラはキミの好きにしてOK。

〈今月の当選者〉三重県　林尚生くん、千葉県　作田裕紀くん、愛知県　加藤郁子さん、兵庫県　畑朋雄さん、愛媛県　持田勇気くん。以上の皆さんでした、おめでとう!!

# 新作ソフト お毒味チャート

| ゲーム名 | はなたーかだか!? | パワーリーグ4 | BURAI八玉の勇士伝説 |
|---|---|---|---|
| |  タイトー 8月9日発売／¥7,200 |  ハドソン 8月9日発売／¥6,500 |  リバーヒルソフト 8月9日発売／¥7,200 |
| **評論家** | | | |
|  全ゲーム制覇超人 **岩崎啓真** 現在、『天外II』スタッフは開発どまんなか。忙しくて家に帰るヒマもないのだ。けれどそれだけのことはあるゲームなので、期待して待っててね。 | 裏面をクリアしなければ真の終わりを見られないうえに、その裏面の難易度が高い。コミカルな雰囲気とは裏腹にかなり難しいと思う。ムズいシューティングが好きな人なら買いだろう。 ●●●●●●○○○○ | 前作と比較してオートが賢くなったので、初心者でも遊べるゲームになっていると思う。投高打低になったことから1点を争うシビアなゲームが増えたのは、賛否両論があるだろう。 ●●●●●●●●○○ | オリジナルと比較するとゲームバランスがやや甘めに修正されているが、よくも悪くもパソコンからの完全な移植。「パソコンRPG」の雰囲気の好きな人なら要チェックだろう。 ●●●●●●●○○○ |
|  対COM無敵人間 **ウォルフ中村** 東京ドームにドルフィンズとレイダース(どちらもアメフトのチーム)がやってくる！ ドルフィンズファンの私は、仕事を放り出しても見に行く予定です (笑)。 | マイキャラのサイズが変化するのがおもしろいし、プレイしていて新鮮！ ただ背景がにぎやかなのはいいんだけど、どこに当たり判定があるのか、わかりにくかったのが残念だな。 ●●●●●●●○○○ | より本物の野球に近づいた感があるね。でも、ふつうのショートゴロがセーフになってしまうというのはちょっと…(打者の走力にもよるけど)。フライの表現も相変わらずわかりにくい。 ●●●●●●○○○○ | 画面構成の見やすさが気に入った。けれど、敵と遭遇するたびにCDをアクセスするのは、少しうざったく感じる。敵の出現率が高めに設定されているようなので、特にそう思うのだ。 ●●●●●●○○○○ |
|  お気楽専門校生 **東　千里** 夏だっ！ 海や山が恋しくなっちゃうのよね。水着を買ったり、虫カゴ？ を買ったり……。うーん、遊びに行きたいっ。早く計画を立てて用意しなくちゃね。 | ユーモアあふれる純和風STGなのよね。キャラたちもカワイイわよ。これぐらい気楽にできるSTGなら、私みたいなのん気者でも、じっくりと気長に遊べるからうれしいわね。 ●●●●●●●●●○ | 私、野球は知らないのだけど、操作が簡単だからとてもなじみやすくて楽しいわ。ボールがバットになかなか当たらない人には、練習モードでボールを打ちまくることをススメるわ。 ●●●●●●●○○○ | オープニングが、ドラマチックでカッコいいわ。ストーリーの構成もしっかりしていて魅力的なのよね。じっくりとやりながら、自分を主人公に置き換えて楽しめるゲームなのよ。 ●●●●●●●○○○ |
|  こだわりの達人 **ミロはぢめ** 某S社が、DATを安く出せる技術を開発したというのを雑誌でみたので、今から楽しみなんだよね。これで超安いDATが店先に並ぶのも近い!? | システムは普通のSTGなんだけど、「日本昔ばなし」風の雰囲気がイイね。なんか、話に引き込まれるような感じで遊べた。これで、トラップが陰険じゃなかったらなぁ……と思う。 ●●●●●●●○○○ | ボールのシミュレートがイマイチだね。ストライクゾーンや、打球の処理などが感覚的にしっくりこない。このボールの処理が改善されれば、凄いゲームになるんじゃないかな？ ●●●●●●○○○○ | ストーリーがしっかりしている割に、システムが貧弱な印象を受ける。なんだか、イベントのつなぎにゲームが入っているって感じ。本来は、これが逆じゃないといけないんじゃないかな。 ●●●●●●●○○○ |

## NEW GAME 下馬評（ニューゲームげばひょう）
### 今月はこのゲームが売れる!?

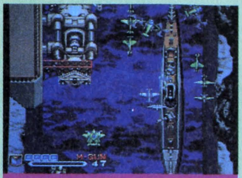
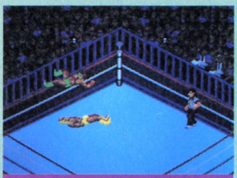
だんだんとコーナーも小さくなって今後が心配されるようになってきたこのコーナー。でもがんばるぞ。今回も新発売になるソフトのタイトル数は多いけど、星のつぶしあいになる？

| | 予想屋3人衆 | 由 | 保 | ウ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | はなたーかだか!? | | | |
| 2 | パワーリーグ4 | | ○ | ▲ |
| 3 | BURAI八玉の勇士伝説 | ▲ | ※ | ◎ |
| 4 | パワーゲイト | | | |
| 5 | ファイヤープロレスリング2 | ◎ | ▲ | |
| 6 | ヴァリスIV | ※ | | ○ |
| 7 | 聖竜伝説モンビット | ○ | ◎ | ※ |

マークの見方：◎本命　○対抗　▲単穴　※もう1本

ウ「今日は保は九州に帰郷していて欠席ですよ」
由「フーン。あいつ故郷で何するんだろう」
ウ「柔道と空手の修行でもするんじゃないですか？ なにしろショー・コスギの師匠でしょ」
由「それはデマ。でもほとんど人間凶器だよな」
ウ「ハハハ、ところで今月は『BURAI』でしょう。次は少し落ちて『ヴァリスⅣ』かな
由「俺は『ファイプロ2』がいくと思うな」

 イラスト／中野　豪

| 1941 | パワーゲイト | ファイヤープロレスリング 2nd BOUT | ヴァリスIV | 私のメインディッシュ |
|---|---|---|---|---|
|  ハドソン<br>8月23日発売／¥9,800 |  パック・イン・ビデオ<br>8月30日発売予定／¥6,200 |  ヒューマン<br>8月30日発売／¥6,900 |  レーザーソフト日本テレネット<br>8月23日発売／¥6,780 | |
| アーケードからの移植として見れば素晴らしく、ほぼ文句なしのデキ。だが、もともとが縦長の画面のものを横に直したために、ボスとの距離が近く、弾をよけづらいのが最大の問題だ。<br>●●●●●●●○○○ | ゆったりとしたスクロール。ゆったりとした自機の動き。どこか古くささを感じさせるグラフィック。数年前のシューティングをプレイしているようなレトロな雰囲気が味わえる。<br>●●●●○○○○○○ | 細かいところでちょっとイライラするところはあるが、あの燃える多人数プレイなどのよいところは全部残っているので、前作が好きな人はためらいもなく買いでしょう。<br>●●●●●●●●○○ | ビジュアルはいつもながらのデキのよさ。だが、ゲームの難しさにあぜんとした。1面からふつうのプレイヤーでは手が出ないほど難しいのだ。もう少し簡単にしたほうがよかった？<br>●●●●●●●○○○ | 今月は『パワーリーグ4』と『ファイプロ2』を推したい。この2つは誰でも楽しめるゲームだと思う。あとのゲームについては、かなりはっきり好き嫌いが分かれると思うので、自分の好みと合いそうなゲームを狙って買うのがよいのではなかろうか。 |
| 良質の作品（特にボスキャラの迫力は一見の価値あり！）。画面内に多くのキャラが出てきてもプレイに差し支えないっていうのはすごい。内容自体はありきたりって感じもするけどね。<br>●●●●●●●●○○ | アイテムを取って自機や弾をスピードアップさせるのはいいんだけど、そのバランスが少し悪すぎると思う。アイテムをためないことには爽快感を味わえないってのは、どうもねぇ。<br>●●●●●○○○○○ | 新キャラと新技がファンにはこたえられないね。タッグマッチの時、たまにスピードが落ちることと、トーナメントでCOM対COMの試合をパスできないのはマイナスポイントだけど。<br>●●●●●●●●●○ | このシリーズ独特のノリは健在。もちろんビジュアルもね！　もっとも、相変わらずイジワルな仕掛けも多いんだけど…。レベルリレートシステムの導入は、いい試みだと思うな。<br>●●●●●●●○○○ | 今月は何といっても『ファイプロ2』をおススメ！　見た目は地味かもしれないけれど、実際にプレイするととっても熱くなれるゲームです。友だちとの対戦プレイも燃えるぞっ！　STGファンなら『1941』と『はなたーかだか!?』も要チェック！ |
| 自機の攻撃が個性的なのよね。ミサイルがハデに出るから、とにかく撃ちまくって楽しむにはピッタリのゲームなの。アイテムがたくさん出るから、ぐんぐん進んでいけちゃうわよ。<br>●●●●●●●●○○ | スピード感はないけど、けっこう敵の攻撃が激しいから、油断のできないゲームだわ。どちらかというと攻撃する楽しみよりも、防御する楽しみを味わうって感じなのかもね。<br>●●●●●●○○○○ | レスラー全員が個性的な得意技を持っているから、どのレスラーでも十分に楽しめるわ。ハデな決め技が成功した時には、叫ばずにはいられないくらいに熱中してしまうゲームなのよ。<br>●●●●●●●●●○ | チェンジシステムを使って、その場面に合ったキャラを上手に使い分けるのが重要なポイントよ。自分の好きなようにマイキャラを使えて、思いっきりアクションが楽しめちゃうのよ。<br>●●●●●●●●○○ | 毎回カワイイキャラたちに会えてうれしいわ。今回はけっこうなじみやすいゲームが多かったしね。個性的なものに弱い私は『はなたか』『ファイヤープロレスリング2』の2作をススメるわね。ユーモラスなアイデアが満載で思いっきり楽しめるわよ。 |
| 『1943』とたいして変わりばえのない印象を受けた。なんていうか「さすがSG」と思わせるようなハードの差を感じなかったのだ。このデキでSGユーザーが納得するかが疑問だ。<br>●●●●●●●○○○ | STGの原点（撃って弾を避けまくる）を狙ったのかもしれないが、その試みは御世辞にも成功してないと思う。ワンパターンな敵の攻撃に、敵より遅い自機の弾。遊んでいてツライ。<br>●●●●○○○○○○ | 僕みたいなプロレスに興味のない人間でも、十分に楽しめるゲームだね。遊べば遊ぶほどハマッてしまうのが、なにより面白い証拠。特に多人数プレイで遊ぶのが最高に燃えるね。<br>●●●●●●●●○○ | 『ヴァリス』ファンなら楽しめるかもしれないけど、何の先入観もなく遊ぶ人にとってはつらいゲームじゃないかな。相変わらずきわどい操作を要求されるから、遊ぶ人を選ぶゲームだね。<br>●●●●●●○○○○ | 今月は文句なく『ファイヤープロレス2』で決まりだね。多人数プレイで遊ぶことをお奨めしたいので、いっしょに遊んでくれる友だちを集めてワイワイ遊んでほしい。あとは、個人の好みになっちゃうけど『はなたか』なんかもイイかな？　と思います。 |

すべり込み単独レビュー

# 聖竜伝説モンビット

ハドソン／8月30日発売／¥6,800

ハドソンが贈るスケールの大きな正統派RPG。BGMのフェイドアウトやナレーションと絵との雰囲気のギャップなど細かいところで粗さが気になったが、作品としてはまとまっている。

なによりPCエンジンにいちばん不足している"普通のRPG"である点を買いたい。ロムロムで『ドラクエ』をやりたいなんてひとにおすすめ。

●●●●●●●●○○



⬆戦闘も謎ときもやさしめだが、プレイ時間はかなりかかる。

⬇アクセスはかなり早くてゲームを快適に楽しめる。






あらすじ

いったいどれぐらい、幸子はドアの前に立ちすくんでいたことだろう。幸子にはほんの一瞬の出来事であったが、実は、5月号からだから、かれこれ4か月にもなる……(涙)。




これが男の生き様だ!!!! しろー大野先生の作品が読めるのは㊙PCだけ!!!!

次回〝読者のみんなファンレターありがとう　そのうち返事かくぞ〟の巻

KADOKAWA－夢の島

# THE ISLAND OF DREAMS

**今月のCHECK POINT**

▶サイレントメビウス & アルスラーン戦記
8月17日(土)より全国松竹系でロードショー
▶幕末純情伝 & ぼくらの七日間戦争2
全国松竹系で、大好評ロードショー公開中!!
▶テーブルトークRPGコンベンション
東京=8月23日(金)　大阪=8月26日(月)
※応募締切は8月7日(水)必着です。

MOVIE

## 公開直前、情報チェ〜ック!!

### 『アルスラーン戦記』



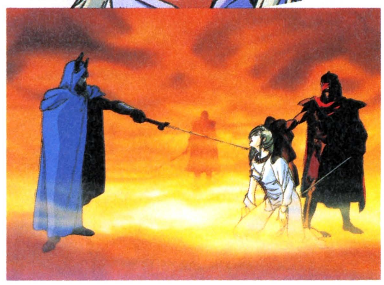
人気SF作家・田中芳樹のベストセラー小説「アルスラーン戦記」が、劇場用映画としてまもなく公開されるぞ！

320年もの長い年月栄え続けていた、パルス国から物語は始まる。ある日、平和な王国に突如として隣国ルシタニアの軍が侵攻。国王と若き王太子アルスラーンは、味方の裏切りによって大敗する。国王は幽閉。さらに王妃は、ルシタニアに連れ去られてしまう。1人逃げのびたアルスラーンは、ダリューンやナルサスなど勇敢な仲間の力を借りてパルス再興のために立ち上がる…。敵味方が入り交り、個性的で魅力あふれるキャラクターが、スクリーンを狭しと駆けまわるぞ！

監督は、「アリオン」「鎧伝サムライトルーパー」などを手掛けた実力派の浜津守。キャラクターデザインは、「シティーハンター」の作画監督を務めた神村幸子。

注目の映画主題歌は、「靴跡の花〜アルスラーン戦記より」。歌うのは、透き通った声で着実に自分の世界を広げている女性アーティストの遊佐未森。キャスト陣も豪華で、山口勝平(アルスラーン)、塩沢兼人(ナルサス)、矢尾一樹(ギーヴ)、井上和彦(ダリューン)、佐々木望(エラム)、池田秀一(銀仮面)など、壮々たる声優たちが大熱演している。

アクションと深みのある人間ドラマが織りなす一大スペクタル英雄絵巻を、大いに楽しみにして欲しい！

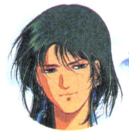




**アルスラーン**
弱冠14歳の少年。パルス国の若き王太子として、ルシタニア軍を相手に王都奪還の中心人物となる主人公。



**ダリューン**
“戦士の中の戦士”の異名を持つ、勇猛果敢な黒衣の騎士。



**ナルサス**
アルスラーンに仕え、天才的な知力を持つ若き軍師。



**ファランギース**
女神官ながら弓の達人で、アルスラーンを助けるため合流する。

MOVIE

## 青春映画2作品、大ヒット公開中！

### 『幕末純情伝』&『ぼくらの七日間戦争2』

動乱の時代に生きた若者たちの青春を描いたラブコメ時代劇「幕末純情伝」と、現代の中学生の反乱を描いた「ぼくらの七日間戦争2」が劇場公開され、各映画館で大ヒットを飛ばしているぞ!!

ニューアイドル・牧瀬里穂主演の「幕末純情伝」は、チャンバラにコミカルなトレンディドラマをドッキングさせて、もう見ごたえ十分。

また、映画初出演の具志堅ティナ、渋谷琴乃の美少女2人が大活躍する「ぼくらの七日間戦争2」は、南の無人島を舞台に繰り広げられる中学生ゲリラ団の奇想天外なイタズラ大作戦に抱腹絶倒だよ。

まだ観に行っていないキミ、クラスの友達を誘ってみんなと映画館に行こうぜ！





⬅「幕末〜」の出演者たちが舞台挨拶に集合。
⬇「ぼくら〜」の出演者たちが大アピール！



**女剣士が大活躍!!**
「幕末純情伝」は、沖田総司が、実は女だったという発想をもとに、幕末の恋愛を描いた時代劇。牧瀬扮する沖田の活躍に期待大！

**大人たちに宣戦布告**
宗田理原作の第2弾として製作された「ぼくらの七日間戦争2」。子供たちの社会に対する不満が爆発する痛快青春アドベンチャーだ。





**はみだし情報**
「サイレントメビウス」の菊池通隆総監督によるサイン会が、2カ所で開催決定したぞ！ 8月13日(火)豊中市・田村書店セルシー店で、時間は13：00〜14：00。同日、名古屋・近鉄星野書店で、時間は17：00〜18：00。

コンプティーク増刊号発刊記念

EVENT

# テーブルトークRPGコンベンション開催

ロードス島戦記／ガープス／フォーチュン・クエスト／ダブルムーン伝説

合計300名様ご招待

現在、爆発的な勢いでファンを増やしているテーブルトークRPG。その大コンベンションが、コンプティーク増刊・TRPG特集号の発刊を記念して大々的に開催されることになったぞ!!

ゲーム界の重鎮・安田均先生や「ロードス島戦記」でおなじみの水野良先生、「サイバーナイト」の原作者・山本弘先生、「フォーチュン・クエスト」の著者・深沢美潮先生、「ダブルムーン伝説」の作者・大貫昌幸先生などその他、豪華絢爛のゲストが多数参加予定だ。

本大会でプレイできるゲームは、「ロードス島戦記」「ガープス」「フォーチュン・クエスト」「ダブルムーン伝説」の4作品。ゲームの制作者たちとTRPGの世界を十二分に楽しもうぜ！

**東京会場：8月23日(金)12：00開場 12：30開始**
日本教育会館(募集150名)(都営新宿線、三田線・神保町駅または、営団地下鉄東西線・竹橋駅を下車、徒歩5分)

**大阪会場：8月26日(月)12：00開場 12：30開始**
マイドームおおさか(募集150名)(地下鉄堺筋線、中央線・堺筋本町駅または、地下鉄谷町線、中央線・谷町四丁目駅を下車、徒歩7分)

ゲスト＝安田均、水野良、山本弘、大貫昌幸、深沢美潮(東京会場のみ参加)ほか(敬称略)

## 申し込み方法

このTRPGコンベンションに参加を希望する方は、右の要項を正しくハガキに書いてお申し込みください。抽選で合計300名様をご招待します。締切は8月7日(水)必着です。

当選の発表は、招待状の発送をもってかえさせていただきます。なお、グループ単位での参加申し込み、及び1人で2枚以上のハガキ申し込みは、無効となるので十分に注意してください。

41

102-□□
東京都千代田区
麹町郵便局留
角川メディア・オフィス
テーブルトークRPG
コンベンション事務局 行

① 住所
② 氏名
③ 年齢
④ 職業(学年)
⑤ 電話番号
⑥ どの雑誌を見て応募しましたか
⑦ テーブルトークのサークルに入っている場合は、そのサークル名を書いてください




# サイレントメビウス NEWS CHAPTER:03

今回は、いきなりの緊急ニュース&劇場公開記念大イベント&プレゼントなどモロモロの最新情報を大紹介しちゃうぞ!! 目を皿のようにして読むべし！

## 具志堅ティナ、声優に初トライ!!

いきなり緊急ニュースを発表！ 現在、公開中の「ぼくらの七日間戦争2」で鮮烈なデビューを飾った具志堅ティナ。「ぼくら～」出演時の力量を買われ、「サイレントメビウス」にも出演が決定したぞ。どんな役か劇場公開までお楽しみに!!

次に、劇場公開記念イベント「六次元フェスティバルIN名古屋」についてのお知らせだよ。東京、大阪に続き名古屋でも開催が決定！

そこで、このイベントに500名様をご招待しちゃうぞ。日時は8月11日(日)、13：00開場・14：00開演。場所は名古屋・栄東新町テレピアホール。

参加希望者は、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢を明記の上、〒450 名古屋市中村区名駅4の7の35 毎日名古屋会館内 松竹㈱中部支社宣伝部「六次元フェスティバル」係まで。締切は8月5日消印有効。



←声優初挑戦で大いに張り切る、具志堅ティナ。



↓ティナの配役は、香津美に関わる重要人物との情報が!?

## 限定ポスター&バッヂプレゼント

公開を記念して、ポスターを5名、バッチを20名に大放出！ ハガキに住所、氏名、年齢を明記のうえ、編集部「サイレントメビウスP」係まで。締切は8月29日必着。



➡特製のポスターだよ。




⬆キラリと輝くバッチ。

## 光るジグソーパズル発売

悪の妖魔と戦うAMPのメンバーの勇姿を、キミの部屋に!! 劇場公開を記念して、「サイレントメビウス」が今話題の光るジグソーパズルで登場。発売は角川書店より8月中旬予定。価格は3300円(税込)。絵柄のクオリティの高さ、1000ピースもの難易度など、ジグソーパズルマニアも唸るほどのおもしろさ！



**はみだし情報** マルカツPCエンジンの8月号56ページの内容で、「アルラスーン戦記」と表記しておりましたが、正しくは「アルスラーン戦記」でした。関係者ならびに読者のみなさま、大変ご迷惑をおかけしまして、本当にゴメンナサーイ。



原作/田中芳樹
「アルスラーン戦記」①〜⑦
角川文庫版
①②③⑤⑦巻 各430円
④⑥巻 各390円(税込み)
アルスラーン戦記7
王都奪還
田中芳樹
疾風怒濤の英雄絵巻
英雄伝説。
アルスラーン戦記
©田中芳樹/角川書店/ムービック/S.M.E.
製作 角川春樹/松尾修吾/髙橋豊
●監督 浜津守●脚本 宮下知也/高田かおり
●音楽 都留教博●キャラクターデザイン 神村幸子
●作画監督 黄瀬和哉●美術監督 池田裕二
●主題歌 遊佐未森(エピック・ソニーレコード)
●製作 角川書店/ムービック/ソニー・ミュージックエンタテインメント
●配給 松竹
8月17日(土)全国松竹系公開。


六次元
A.D.2028 TOKYO 魔法陣都市
原作/麻宮騎亜
「サイレントメビウス」①〜③
角川書店刊コミックコンプ連載
①②巻 各890円 ③巻 950円(税込み)
SILENT MÖBIUS
THE MOTION PICTURE
サイレントメビウス
C麻宮騎亜/角川書店
製作 角川春樹 総監督 菊池通隆
●監督 冨沢和雄●脚本 重馬敬/菊池通隆
●キャラクターデザイン 菊池通隆
●デザインワークス 出渕裕/森木靖泰/幡池裕行/明貴美加 渡部隆
●作画監督 青木哲朗/柳沢まさひで●美術監督 平城徳浩
●主題歌 東京少年(ビクター音楽産業)
●製作 角川書店●配給 松竹
ただいま全国松竹系劇場にて
前売特別鑑賞券発売中

スニーカー文庫

# Adventure

## RPGリプレイ ロードス島戦記III

リプレイ版、堂々完成!!
新たな事実がわかるオリジナル・シナリオ付き!



原案/安田　均
著　/水野　良とグループSNE
イラスト/出渕　裕
500円(税込)

## 破壊王の剣
### あるいは神に傷を負わせた者の物語

偉大なる神〈ルー〉の鍛えた剣(つるぎ)の、真の使い手は誰か。絢爛(けんらん)たるファンタジー。



小沢　淳
イラスト/ハルノ宵子
500円(税込)

## サイバーナイト
### 漂流・銀河中心星域(上)

銀河中心から地球への帰還を目指し、
傭兵たちのサバイバルが始まる。

山本弘とグループSNE
イラスト/吉富昭仁・藤田一己　500円(税込)

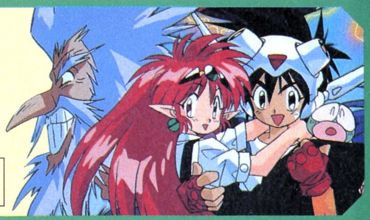


## NG騎士(ナイト)ラムネ&40EX
### ビクビクトライアングル愛の嵐大作戦

ドキドキスペースの大冒険から3年後。
中学生になったラムネの前に謎の鉄仮面が…

あかほり さとる
イラスト/伊東岳彦　430円(税込)

ビデオ(全3巻)第1巻発売中/キングレコード㈱
問い合わせ(03)3945-2111 スターチャイルドまで



## 月の影法師
### 異界の四龍士2

汚(けが)れた人間界に甦る魔獣。新たなる〈魔(ダーサ)〉に
挑む龍士たちの戦い!

六道　慧
イラスト/若菜　等+Ki　430円(税込)

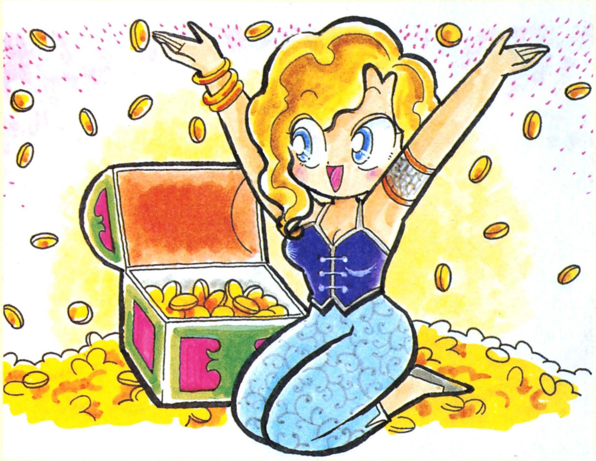





あのファイプロから2年。いま、新たなファイプロ伝説がはじまる———。全国のプロレス&格闘技ファン、そしてリアルスポーツゲームフリークを熱狂させたファイプロ第2弾、待望の登場です。レスラーは16人、新・対戦マッチが増え、さらにタッグチームの自由な組合せが可能になったのも、大きな魅力。もちろん、4人同時プレイもOK。決戦のゴングは8月。多彩な技と燃える闘魂を駆使して、あの栄光の統一ベルトを、キミは手に入れることができるか!

■ヒューマンフェア・夏の陣開催!!——◉8/2(金)ファミコンプラザ・トム【山形市】◉8/3(土)よしおか玩具店【大阪・八尾市】◉8/8(木)おもちゃのメルヘンみどり店【名古屋市】◉8/10(土)アンドウトーイ【埼玉・川口市】◉8/14(水)おもっちゃマン春日井店【愛知・春日井市】◉8/19(月)おもちゃのデパートさのう【岡山・井原市】◉8/20(火)ぴーこっく日田店【大分・日田市】◉8/29(木)ファンハウス【横浜市】◉9/1(日)アポロ【大阪・枚方市】

■ファイナルマッチテニス
好評発売中!¥5,700(税別)



イラスト／水越かりん

# 豪華賞品がキミの手に!!

マルカツ
アタック　カード
システム

# 《MAC》

## ★MACのルール

もうすっかり、覚えてくれた人も多いと思うけど、初めてこのコーナーを見た人のために、改めて、"MAC"について説明します。

"MAC"は、いつも本誌を愛読してくれるキミたちにプレゼントを手に入れるチャンスをあげるカードです。そのプレゼントを手に入れるには、プレゼントごとに決められた点数の"MAC"が必要になります。

さて、このコーナーで用意したプレゼントは次のページの写真で紹介しています。プレゼントごとに必要な点数は、写真の下に表が出ているので、欲しいプレゼントが決まったら、その点数を目指して、"MAC"をどんどん集めてね!!

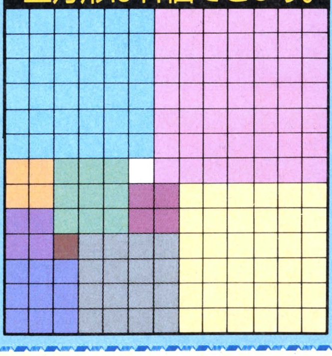
この"MAC"を集める方法は2つあります。まず、イラストや写真に自信があったり、ギャグや面白いアイデアを考えることが得意な人は、本誌のいろいろな投稿ページに応募してください。当選すれば、一度にたくさんの"MAC"が手に入ります。もうひとつ"MAC"を集める方法があります。それは、このコーナーが毎月プレゼントする、下に出ている20MAC（5MAC×4枚）を集めることです。

さあ、"MAC"を集めて、キミも豪華賞品をもらっちゃおう!!

## 7月号の正解と当選者

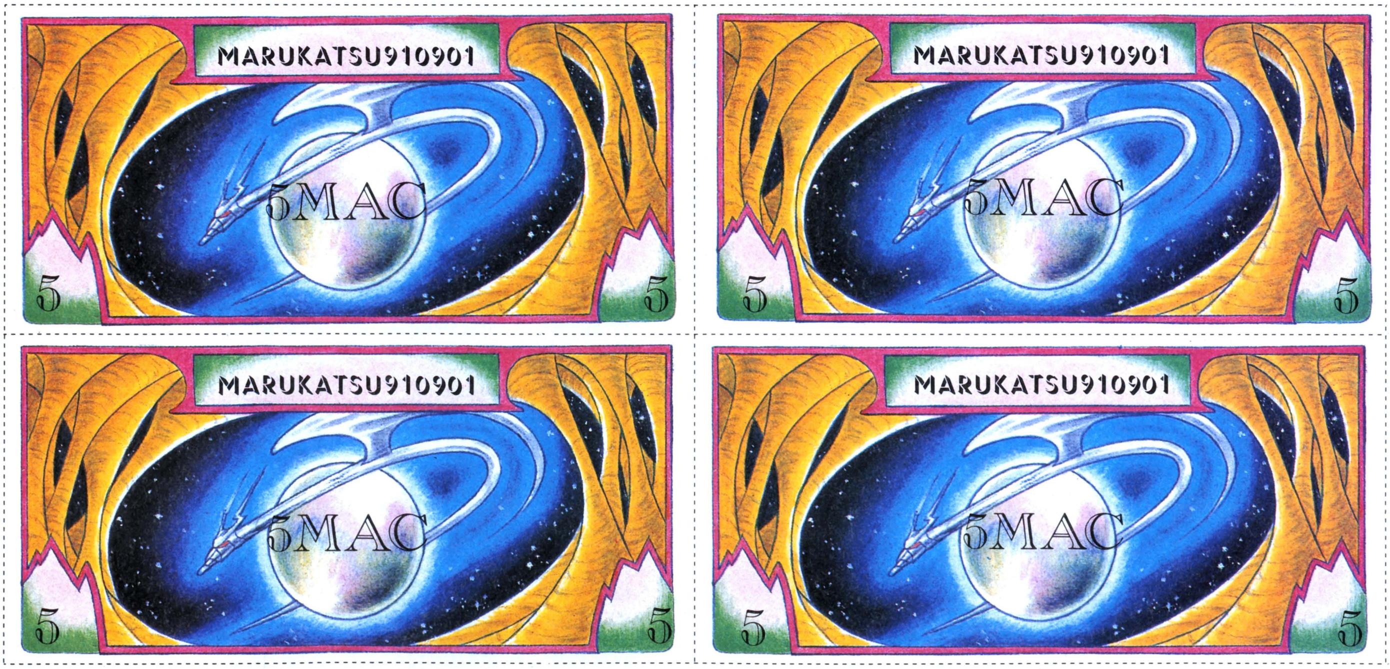
正解は下図のとおりA(11)でした。

正方形は11個できます。



《当選者》

末永大輔（北海道）
岩根勝司（岩手県）
小野寺澄子（宮城県）
村山智明（千葉県）
大野耕治（神奈川県）
高原烈（神奈川県）
松谷光輝（石川県）
堀陽一（福井県）
横川智史（広島県）
来間隆（島根県）
以上、10名です。






前のページの説明を読んで、MACのルールはわかったかな?

各賞品ごとに必要なMACが集まったら、封筒に、集めたMACとキミの住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名、MACに加えてほしいものを書いた紙を入れ、下のあて先まで送ってください。

また、ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書いて、62円切手を貼った封筒も必ず同封して応募してください。

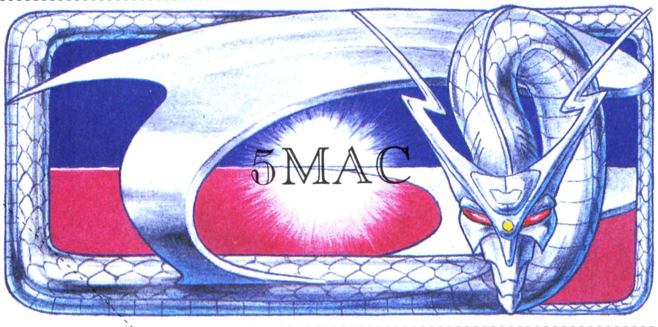
なお、同じ月のMACは8枚(40MAC)まで、同じ絵柄の旧MACは2枚までしか使えません。ただし、本誌のいろいろなコーナーでもらえるスペシャルMACは何枚でもOKです。

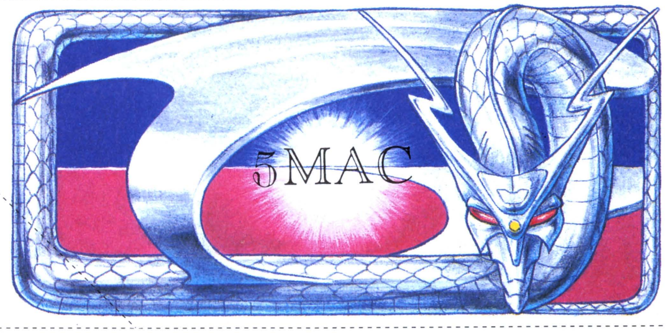
このコーナーが続く限り、締め切りはありません。いつでも、ほしい賞品のMACが集まったら、どんどん応募してください。みなさんの応募を待ってます!!

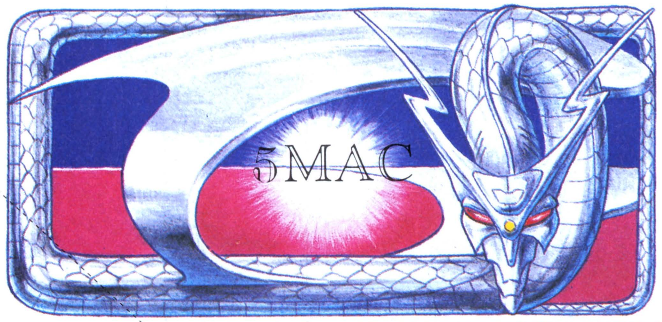
〔あて先〕〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊓PCエンジン編集部 MAC賞品係

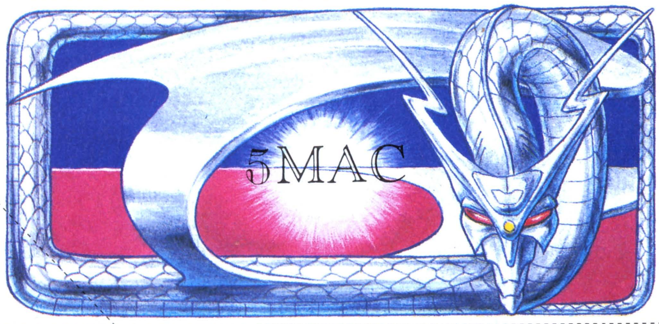
## MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | マルチタップ | 2,100MAC | セガメガドライブ | 12,500MAC |
| | | | | ターボパッド | 2,200MAC | ウォッチ | 13,000MAC |
| ㊓ボールペン | 50MAC | ㊓テレホンカード | 670MAC | 天の声2 | 2,850MAC | コアグラフィックス | 14,500MAC |
| ㊓シャープペン | 200MAC | 水越かりん先生直筆色紙 | 800MAC | ターボスティック | 3,250MAC | ギター | 18,000MAC |
| ㊓専用原稿用紙 | 300MAC | ㊓Tシャツ | 1,200MAC | アベニューパッド | 3,500MAC | CDプレイヤー | 20,000MAC |
| システムファイル | 600MAC | 電卓 | 1,800MAC | ウォークマン | 11,500MAC | スーパーグラフィックス | 30,000MAC |



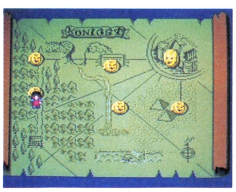
## “どらごん”と共に戦おう!!
# どらごん えっぐ EGG!






メサイヤ／発売日未定／価格未定　ACT　4M

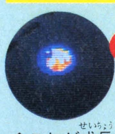
かわいいキャラが、元気いっぱいに活躍するチャキチャキACT『どらごんEGG！』の登場だ。このゲームの物語は8歳の少女エランが“どらごん”を大事に育てつつ、悪のカオスからケーニスト・ランドを救うため冒険していくというもの。“どらごん”の成長を楽しめる、子育てムードも◎だよ。


⬆冒険はケーニスト・ランドを舞台に繰り広げられるのだ。

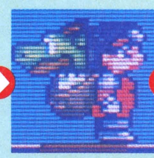
## “どらごん”を育てよう！

エランのパートナーである“どらごん”は、敵を倒すときどき出現する“火竜石”で1段階ずつ成長する。もちろん、成長すればするほど攻撃力もぐーんとアップ!! さらに、ジャンプ力も上がったりして、冒険の頼もしい味方となってくれるぞ。

火竜石


⬆これが成長の素なのだ。


⬆最初は単なる卵なんだ。


⬆2段階目。火を吐くぞ。


⬆3段階目。乗れるのだ!!

最強!!


⬆4段階目。火を3方向に吐き、長時間の滞空もできるようになるのだ。

## STAGE 1 林をぬけてGO!!

最初のステージは、草原や林の中が舞台。ちょっと意地悪な敵もいるけど、やっぱ楽勝って感じなのだ。


⬅エイ、エイ!! 硬〜い卵で攻撃だぁ!!

⬇このボスは、ブーメランを投げて攻撃してくるのだ。

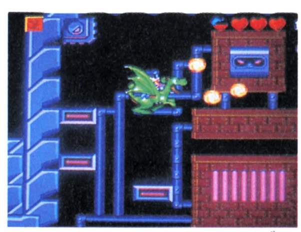

⬆枝を足場にピョンピョン。このスリルがたまんないってか？

BOSS

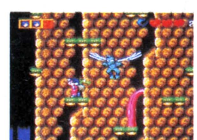


## STAGE 2 アクロバチック山岳地帯

ステージ1よりも、たくさんのジャンプが必要になってくるステージ2。適度な手ごたえで楽しめるのだ。


⬅空中を飛んでくる敵も出現!!

⬇動きの激しいボス。でも、“どらごん”が成長していれば簡単!!


⬆うーむ、こんなメカメカした部屋もあるとは……。仕掛けがありそうだぞ。

BOSS

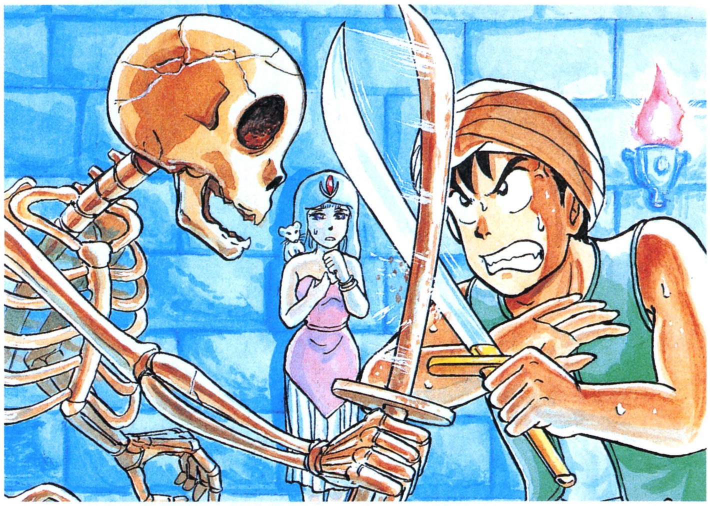


必見の超リアルACTだ!!

# PRINCE OF PERSIA

## プリンス オブ ペルシャ



リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定　ACT

## 悪者ザルタンの手から姫を救い出せ!!

パソコンで、キャラクターの滑らかな動きが話題になった『PRINCE OF PERSIA』が、CDロムに移植されて登場だ！

このゲームの特徴は、なんといっても超リアルなキャラクターの動き。これは、アメリカでも絶賛をあびたほどスゴイんだ。このクオリティを完全移植するため、PCエンジン版では、CDロムの新システム専用として開発が進められているぞ。これは期待大だね。

ゲームの目的は、悪者ザルタンによって城に監禁されてしまった姫を制限時間60分以内に救い出すこと。城内は迷路になっていて、途中にはいろいろなトラップや見張りの剣士たちが待ち受けているぞ。

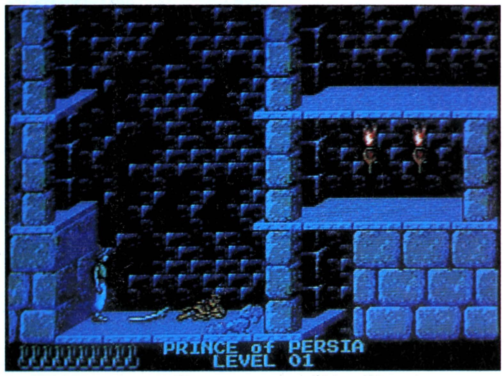
はたして王子は姫の待つ部屋にたどり着けるのか!?




⬅城内は迷路になっているから、迷わないでネ。




➡薄暗い城内には、危険がいっぱいだ。




⬆このゲームはライフ制で、トラップや剣士と戦ってダメージを受けるとライフが減ってしまうから注意しよう。

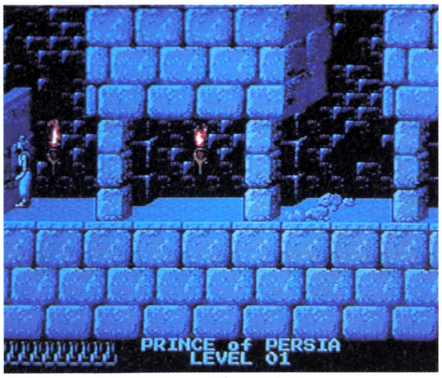
## プリンスオブペルシャのズンドコ冒険記っ!!!



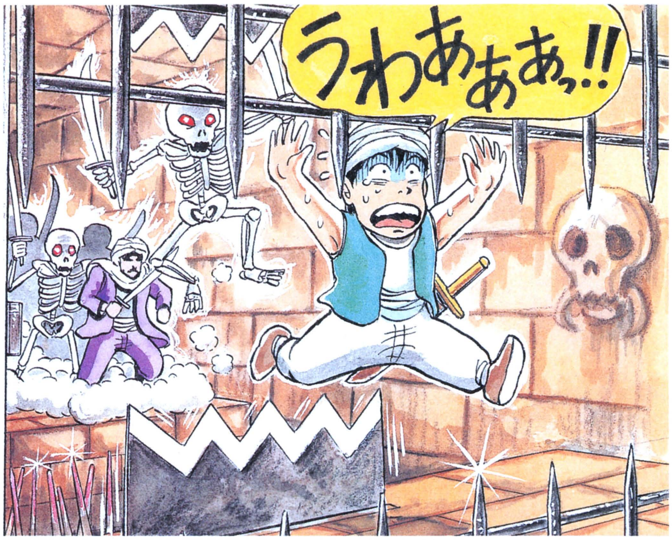

  イラスト／らもう和人

# リアル!!な動きに注目!!

このゲームのキャラクターの動きは、本当にビックリもの！
谷間をジャンプしたり剣を振るなどの動きは、本物の人間の動きに限りなく近いんだ。特に、壁を登る姿や、忍び足をしているところなんかは、えっ、これがゲームなの？と、驚いてしまうほど。これは、今までのどのACTにもなかった魅力なのだ。

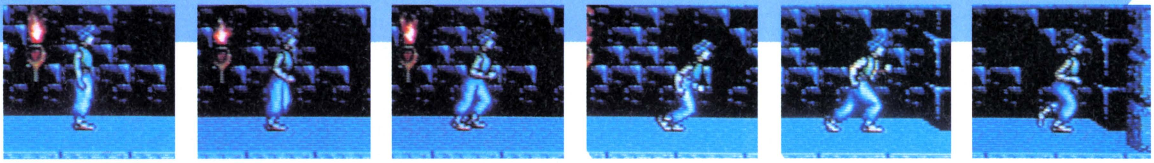


⬆あんまりキャラクターの動きがおもしろいからといって、いろいろ試して遊んでいると残り時間がなくなってしまうぞ。お遊びもほどほどにね。

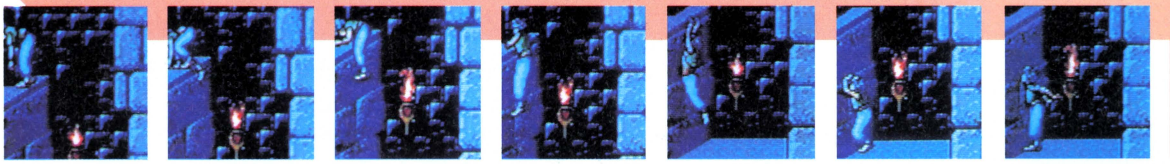



## 迷宮の中を走れ!!

キャラクターの滑らかな動きを表現するのは、そのパターンの数で決まる。このゲームでは、走るだけでもたくさんのパターンがあるんだ。



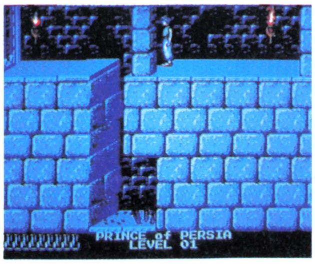
## 高い壁を登る!!



高い壁は、ジャンプしてよじ登ることができるんだ。両手で反動をつけて、屈伸してジャンプするところなんかは、すごく細かいね。

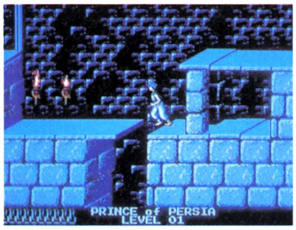
## 王子の行く手には危険がいっぱい

城内はいくつかのエリアに分かれていて、各エリアにある扉を通ることで、次のエリアに進むことができるんだ。でも、王子の行く手には、深い谷間や床から突然突き出るハリなどのトラップがあって、そう簡単にはいかないぞ。
また、城内には隠し部屋や体力を回復する薬などがあるんだ。残り時間を考えながら、いろいろと探してみるのも楽しいんじゃないかな。



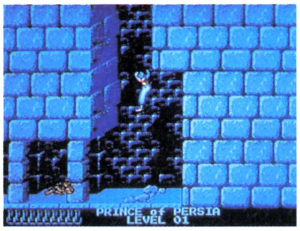
➡谷間が広い場所では、助走をつけてジャンプしよう。

⬇こういう谷間は、ジャンプをして飛び越えよう。



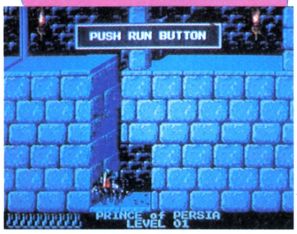



⬆この剣を手に入れれば、剣士と戦うことができるよ。



⬆あんまり高い所から落ちてしまうと、死んでしまうので注意しよう。

### あー無情!!



⬅床から突き出たハリで、串刺しになってしまったところ。

### WRITER'S NOTE

CDロムの新システムが発表されてから、次々と対応ソフトが発表された。その中でも、開発が順調に進んでいるのがこのゲーム。アラビア風の雰囲気が、なんともいい感じの作品なのだ。

はじめてこのゲームを見たとき、「な、なんだこれは！」と思わず叫んでしまったほど、キャラの動きが今までにないほどリアル！　きっと、キミたちも驚くにちがいない。　（YOU）

## みんなでワイワイ楽しいレース！

# ワールドジョッキー



ナムコ／9月20日発売／¥5,800　SPG　2M

## 家庭で白熱のレースが楽しめちゃう競馬ゲームだ!!

PCオリジナルのモードが加わって、楽しさもぐーんとアップした『ワールドジョッキー』。2つのモードには、ひたすらレースで競う「オンリーレース」と、馬券を買ってギャンブルのみを楽しめる「オンリーチケット」があるんだ。また、レースと馬券を両方とも楽しめちゃう「ファミリーゲーム」もあるよ。



➡このゲームは4人までプレイできるから、友だちと盛り上がろう。

### 2つのモードで楽しさ2倍！

このゲームには、自分の選んだ馬を育てて16戦を勝ち抜き天皇賞を目指す"HORSE PLAY"モードと、今回新しく加わった"JOCKEY PLAY"モードがあるんだ。このオリジナルモードは、多人数で遊べばより一層楽しめるよ。

[HORSE PLAY]



⬅レースの条件をクリアすると、次に進める。



⬅コースの途中にあるアイテムを取って、馬を育てるんだ。

[JOCKEY PLAY]



⬅レースごとに、自分の馬がかわるんだ。



⬅このモードのアイテムは、一時的に馬をパワーUPする。



## 愛馬をうまく乗りこなそう



自分の馬は、ムチで叩くことで速く走ることができるんだ。でも、馬を叩きすぎると、体力ゲージがどんどん減っていってしまうから、ペース配分を考えながら走るようにしよう。

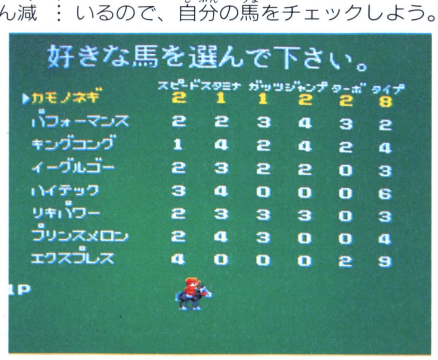
また、馬にはパラメーターがついているので、自分の馬をチェックしよう。



⬅コースの茶色の場所に入ってしまうと、馬の足が重くなって、体力を消耗してしまう。



➡体力ゲージがなくなると、ムチで叩いても馬が速く走らなくなるのだ。




➡馬を選ぶときには、パラメーターの数字を見ながら選択しよう。



⬆馬どうしがぶつかっても、体力が消耗してしまうぞ。うまく間を抜けて、走るのがポイント！

# ドラマに満ちたコースがキミを待つ！

コースは、芝、ダート、＋それぞれで障害があるなしの計4種。レースのほとんどには障害があって、多いときには1レースで10以上も障害物を越えなくちゃいけないんだ。くれぐれも、障害物には注意して走ろうね。




⬆競馬はやっぱり、芝のコースがいちばんキレイなのだ。天気も晴れだし、馬場状態も良。さぁ、レースをがんばるぞ！




⬅このコースは、とくに問題なところはないから、レースに専念できるよ。




⬅さぁ、第4コーナーを回って最後の直線だ。一気にラストスパート!!




➡地面が土のコースをダートっていうんだ。







⬆障害には、ハードルと池がきの2種類ある。

危ない




⬆障害を越えるには、馬のパラメーターの〝ジャンプ〟が高いと、楽に越えることができるよ。




⬆⬅ダートのコースでは、馬のパラメーターのひとつ〝タイプ〟が関係あるんだ。これが低いと、走るのがつらくなるぞ。




⬆この障害は高さがあるから、馬のジャンプ力がないと、タイミングが難しいんだ。

## コースに雨が

レースはいつも、晴れとは限らない。雨天のときもあるのだ。







⬆⬅天候にも、〝タイプ〟が関係しているよ。

## 馬券の上手な買い方

馬券を買って遊べるのは、「ファミリーゲーム」と「オンリーチケット」の2つ。馬券を当てて、どんどんお金を稼いじゃおう。

しかし、勝ち馬を当てるのは、非常に難しい（実感がこもってる）。レース前に出てくる予想表や、オッズを参考に自分で予想しよう。



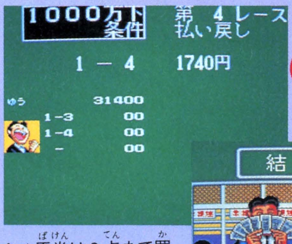

⬆記号の見方は、本命◎、対抗○、穴▲の意味。当然、◎が有利なのだ。




⬆オッズの数字は、払い戻し金額の倍率を表している。




⬆馬の枠順は、1赤、2青、3黄、4緑、5ピンク、6白になっているんだ。




やったネ！




⬆➡馬券は3点まで買えるよ。これは、みごと当てたところ。よし、次のレースは、一発大穴ねらいだ！

## WRITER'S NOTE

競馬ファン、ギャンブラーにはたまらないこのゲーム。なんてったって、未成年の人でも、家庭で競馬が楽しめちゃうんだから、うれしいじゃあ～りませんか。

しかも、他機種に比べPCエンジン版は、グラフィックやゲーム内容がグレードアップしているのだ。とくに、4人まで一緒に遊べるマルチプレイは、コントローラーを握る手に一層力が入ってしまうほど燃えてしまうぞ。

（さすらいのギャンブラー裕）



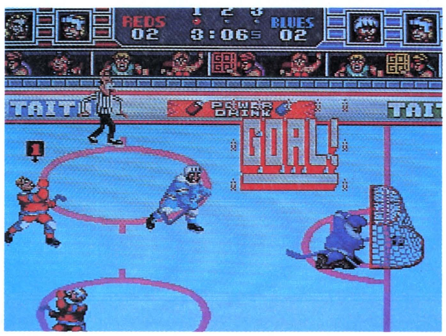

# 燃える男のバトルホッケー

## ヒット ジ アイス
## HIT THE ICE™
### THE VIDEO HOCKEY LEAGUE

タイトー／9月20日発売／¥6,800　SPG　3M

## スティックがうなり、パックが飛ぶルール無用の氷上格闘技だ！

タイトーから登場のパワフルホッケーゲームがこの『ヒット ジ アイス』だ。ルールは基本的にアイスホッケーと同じで、ゴールした点数で勝負が決まる。そのほかの細かいルールは一切なし。要はゴールを決めればいいので、相手をブン殴っても蹴っとばしても反則にはならないのだ。おもいっきりハデに暴れようぜ！







⬆試合後にそれぞれの個人成績が表示される。なかなか芸が細かい。

⬅ゴールを決めた瞬間。ゴールするたびにオーバーアクションで観客にアピールしちゃうぞ。

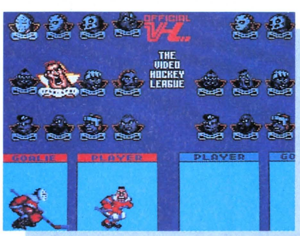
⬇キャラが大きいから迫力満点の試合が楽しめる。キャラの個性豊かな表情とかにも注目してほしいな。



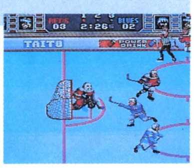
## 3つのモードがキミの闘争心に火をつける

### VSプレイ

SPGの魅力はなんといっても対戦につきる。この『ヒット ジ アイス』はマルチタップを使うことで1～4人までが同時に楽しめるんだ。白熱することまちがいなしだぞ。




⬅試合前のメンバーセレクト。能力に大きな差はないから自分の好みで選ぶのがただしい選択。




➡気のあう友だちと一緒なら華麗なコンビプレイで敵をブッつぶせるぞ。仲間割れしながらプレイするのも面白いかもしれない。

### チャンピオンシップ

用意された5つのチームの中から1つを選んで、ほかの4つのチーム全部を打ち負かしていくモード。1回でも負けるとゲームオーバーだから気合入れていこうぜ！




⬅どのチームにも長所と短所がある。相手の弱点を攻めるんだ。




➡ゴールアピールのポーズはチームによってちがってくる。どれもカッコいいぞ。

### ショットレース

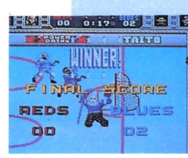
ペナルティゴール戦だけをプレイできる「ショットレース」。スーパーシュートや大技をドンドン使ってゴールを決めよう。本番の試合に備えて練習するのにもいいぞ。




⬅上から攻めるか、下から攻めるか？　キーパーの動きに注意。




➡ホッケーのゴールは意外と小さいぞ。




⬅最終結果は電光掲示板に表示される。シュートとキーパー両方の練習ができ、まさに一石二鳥。

氷の戦場で暴れまわる12人の猛者たち!!



グラサンがとってもシブイ！

見るからにタフガイだ。

パワーで押し切るタイプ。

りりしくて頼りになりそう。

かなりのテクニシャンだぞ。

コワい顔はダテじゃないぜ。

モヒカン刈りがイカシてるぜ。

こいつの必殺技は最高だぜ。

ここから下の4人はキーパー。

どいつもこいつも不気味。

マスクの目つきが鋭いぞ。

なんとマスクなしで参加だ。

# リンクに繰り広げられる掟破りのアクション！

１チームの人数はキーパーも含めて３人。本物のアイスホッケーよりも人数が少ないけど、キャラが大きくなって、過激なアクションを繰り広げてくれる。12人のキャラには得意技があるから、自分にあったキャラを探すのも楽しいぞ。試合は激しいバトルがメイン。だから選手がダウンすることもしばしば。５回ダウンすると退場になる。控え選手は２人まで用意されているけど選手交替のスキにゴールされる危険があるから要注意だ。




⬅試合を盛り上げてくれる掲示板のメッセージもハデ。

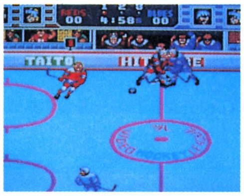



⬆フェイスオフの瞬間。パックをキープするのが定石だが、相手をいきなり殴るのもかなり有効な手段だぞ。

➡試合開始後わずか４秒で最初の犠牲者がでた。こんな調子じゃ、１ピリオドももたないかも。とにかく試合は過激なのだ。




⬇おっと、いきなり乱闘が始まっているぞ。これがこのゲームの醍醐味。試合そっちのけで乱闘ばっかりしているなよ。









⬅相手のシュートを防ぐためのショルダーチャージ。こんなのは当たり前。




⬆１人の選手が３ゴール決めるとハットトリック達成のお祝いが。ごほうびは美女のアツ～いキス。

⬇審判のいる目の前でも乱闘シーン続出の試合。いったい審判は何のためにいるのだろう？







⬅必殺技のひとつローリングパンチ。普通ここまでやるか？




## スーパーシュート！



⬆パックをキープして、パワーをためればスーパーシュートが打ち出せる！



⬆このシュートはキーパーの顔面直撃まちがいなし。当たると痛そう～。

### WRITER'S NOTE

よくアイスホッケーは「氷上の格闘技」といわれるけど、このゲームにはまさにピッタリの言葉。アメリカンコミックにでてきそうなヤツらの豊かな個性&殺しても死なないようなタフさがよくマッチしている。（ヒルガモ）

## 不思議なアクションSTG

# MESOPOTAMIA

## メソポタミア



アトラス／10月4日発売／¥6,800

ACT 4M

## コミカルなマイキャラを操って全星宮を救え!!

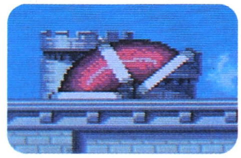


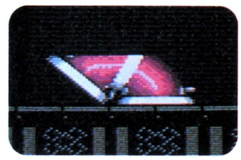
⬅ゲームのオープニングでは、神様が空からひとつの卵を地上に落とすんだ。



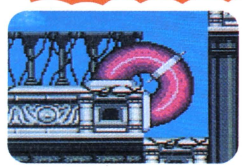
➡その卵から生まれたのが、スプリングに似たマイキャラだ。さぁ12の星宮を救え！

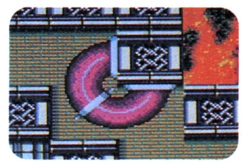
天空に散らばる12の星宮を舞台に、独特の動きをするマイキャラを操って、全星宮を救うのが目的のアクションSTG『MESOPOTAMIA』の登場だ。
星占いの星座で知られている、おひつじ座やふたご座などをモチーフにしたステージは、とってもロマンチック。奇妙な動きのマイキャラは、弾を撃って攻撃できるぞ。攻撃の方向は、マイキャラの格好によって変化するんだ。ステージの途中に出てくるアイテムを取れば、パワーUPもしちゃうのだ。この不思議な世界を体験できる日も近い！





### 奇妙～な動き





## アイテムは強力な味方だ！

アイテムは、ザコキャラを倒すとときどき出るんだ。種類は、全部で8つあるよ。しっかり取ろうネ。

### ライフが回復



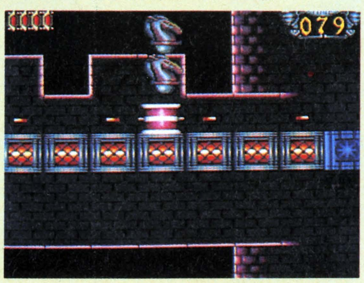
#### ハート

これを取ると、マイキャラのライフメーターを満タンにしてくれるんだ。ピンチのときには、ぜひほしい。



#### ライフメーター

これは、マイキャラのライフメーターの容量を1つ増してくれるんだ。おまけに、ライフも回復してくれる。





➡ライフメーターは、最大8つまで増えるよ。

### 弾がパワーUP



#### 反射ショット

これは、マイキャラのななめ方向のショットが、反射して飛んでいくようになる。



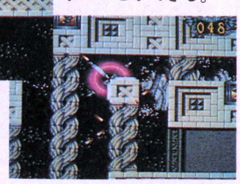
#### 3方向ショット

このアイテムは、マイキャラの砲門が3つに増えて、一度に撃てる弾の数が増える。





⬅縮んだ状態で弾を撃つと、左右に3発ずつ撃つことができる。





➡反射した弾は、数回反射すると、消えてしまう。

### その他のアイテム



#### スピードUP

これを取ると、進むスピードが速くなる。制限時間が少ないときには、ありがたいアイテムなのだ。



#### 無敵

毎度おなじみの無敵アイテムだ。効果時間に限りがあるから、無敵の間にどんどん進もう！



#### 1UP！

マイキャラの形をしたこのアイテムは、取ると1UPするのだ。必ず取りたいところ。



#### パニック

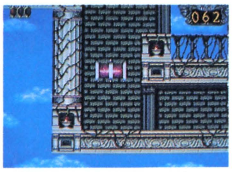
これは、一定時間マイキャラの動きが上下左右逆になる。

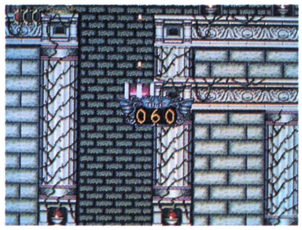


# 各ステージは12の星宮になっているぞ！

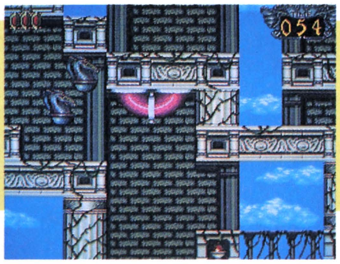
## ステージ 1

ステージ1は、4月の星宮であるおひつじ座が舞台になっているんだ。ここは比較的簡単だから、マイキャラの操作に慣れる練習をしよう。



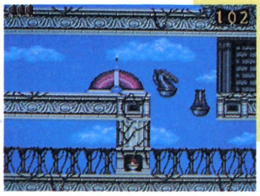


⬆壁と壁の間を、ジャンプして渡ることもできるよ。



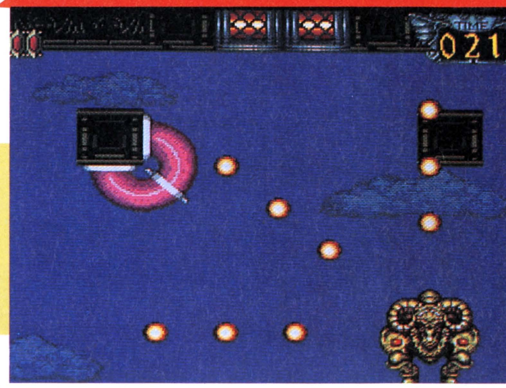
⬆残り時間が少なくなると、タイムが画面の中央まで飛んでくる。

⬅マイキャラは、逆になっても壁に張りついているんだ。



➡バックに青空が広がる、キレイなステージ。

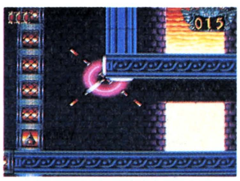
### ボス ARIES(アリエス)



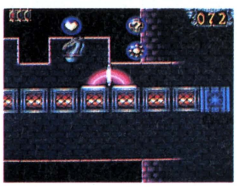
⬅このステージのボスは、やはり4月の星座のひつじなのだ。弾をバラまいてくるぞ。

## ステージ 2

このステージは、5月の星宮であるおうし座が舞台になっているよ。ここでは、ちょっとしたトラップが出現する。



➡伸びた状態では、3方向に弾を撃てるよ。



➡マークのついたブロックには、仕掛けが…。

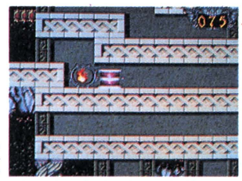
### ボス TAURUS(トーラス)



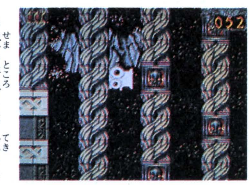
⬆ここのボスは、5月の星座のうしだ。壁に突進して、岩とレーザーで攻撃してくる！

## ステージ 3

ステージ3の舞台は、6月の星宮ふたご座になっているんだ。ここは、かなり複雑な迷路になっているから迷わないようにね。

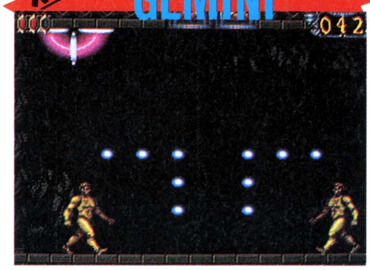


➡ここは、かなり複雑になっているぞ。



➡狭い所では、敵キャラに注意しよう。

### ボス GEMINI(ジェミニ)

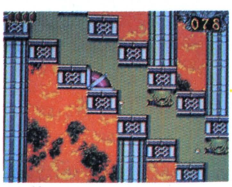


⬆ここのボスは、6月の星座ふたごのキャラだ。1人ずつ倒そう。

## ステージ 4

7月の星宮かに座が舞台なのが、ステージ4。このステージは、どんどん下に進んでいくだけなので、とっても簡単なのだ。

まだまだ先には、8つの星宮が待ち受けているぞ！　そして……。



⬆敵キャラもあまり出てこないから、とっても楽なんだ。

### ボス CANCER(キャンサー)



➡ここのボスは、7月の星座のかにだ。弾を画面中にバラまいてくる、かなりの強敵なのだ。

## キミの誕生日はいつ？

このゲームではプレイ前に、誕生日を入力するんだ。そこに入れた月の星座のボスは、攻撃をしてこなくなって、しかもアイテムをばらまいてくれるよ。






⬆ゲームに生年月日？なにか変だと感じるかもしれないけど、実はこれがとっても役に立つことになるのだ。

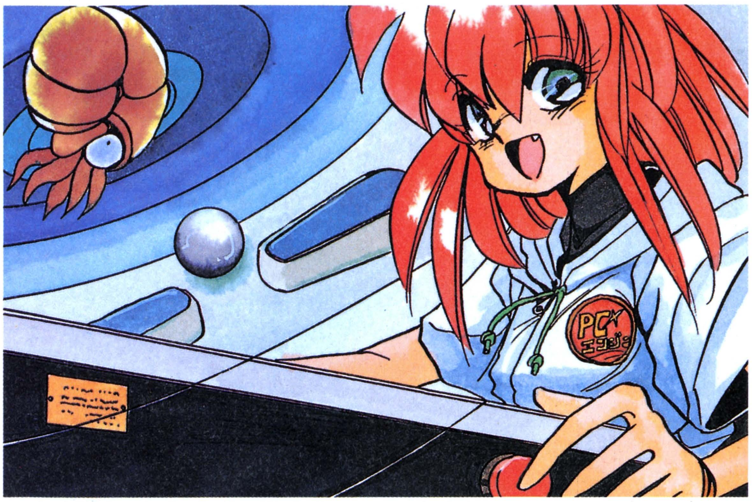
⬅どうしても倒せないボスなど、自分の苦手なボスの星座の月を入れておけば、ボスと戦わなくてすむんだ。

## WRITER'S NOTE

なんともいえない動きをするマイキャラは、昔はやった、スプリングのおもちゃの動きに似ているんだ。

今までにない操作感覚なのに、とっても簡単なので、すんなりゲームを楽しむことができるよ。

雰囲気も星座をモチーフにしていて、ちょっぴりロマンチックなのだ。女の子でも気軽に楽しめるから、ぜひプレイしてみてネ。（スマイル裕）



得点をガンガンかせげ！

# TIME CRUISE II
# タイムクルーズII

フェイス／10月発売予定／¥7,200　ETC　4M

## 時空を越えたピンボールだ!!

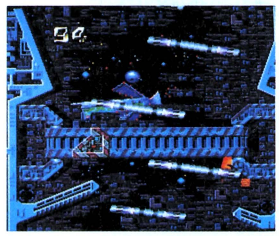
画面がハデで、得点がガンガン入って気持ちがいいピンボールゲーム『TIME CRUISE II』が、フェイスから登場だ!!

このゲームでは、とにかく高得点を目指す。ゲームのあちこちには、高得点を取るためのボーナスが入る仕掛けがいっぱい！　ピンボール以外のゲームも楽しめるステージもありだ!!



⬆画面中に電飾が光っていて、とってもハデだね。

⬇ボーナスステージは、6つもあるんだぞ。





⬅「CRUISE」の文字を完成させれば、40万点のボーナスだ！

### ボーナスステージへいくには
### コンセントをつなぐのだ!!

上部のエリアには、時空転移システムがあって、これを使って各ボーナスステージへタイムワープするんだ。システムを作動させるためには、各システムについている電流を流すためのスイッチを入れればOK。スイッチは、コンセントのような形をしているから、ひと目でわかるよね。

そして、電流の流れたシステムの中央にボールを入れればワープできる。それぞれのシステムからのワープ先は決まっているんだけど、たまにワープミスをして、異次元の世界に飛んでいってしまうんだ。



➡コンセントがソケットに入ると電流が流れるんだ。



### 基本ステージは7つのエリアだ!!

基本ステージは、な、なんと7つものエリアから構成されているのだ。上下だけでなく、左右にまでもエリアが広がっているぞ！

これは、まさにTVゲームならではの発想だね。

  イラスト／うらべすう

# バラエティに富んだボーナスステージで高得点!!

## EXTRA BALL エキストラボール

## チャンスステージ CHANCE STAGE

### 4万5千年前のステージ ネアンデルタール人

この3つのボーナスステージは、ピンボールとは違った遊びが楽しめるんだ。

ここのステージは、原始人が棒でボールを打って、うまく下へ下へと落としていくゲームだよ。



←制限時間以内に、ボールをゴールまで運べば、残りタイム×1万点のボーナスが加算されるんだ。高得点のチャンス！

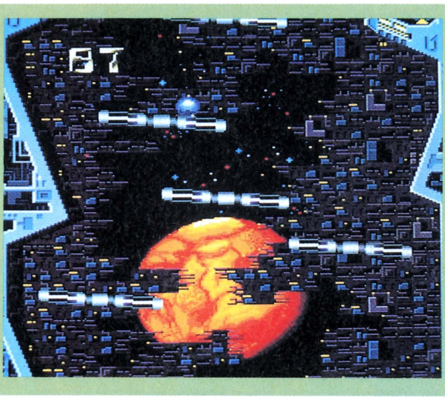


➡画面上のゲージは、ボールを打つ強さを表している。あまり強く打つと、OBになってしまうから注意しよう。

### 63年後のステージ 火星軌道上コロニー内部

このステージは、火星軌道上に建設中のコロニー内部なんだ。

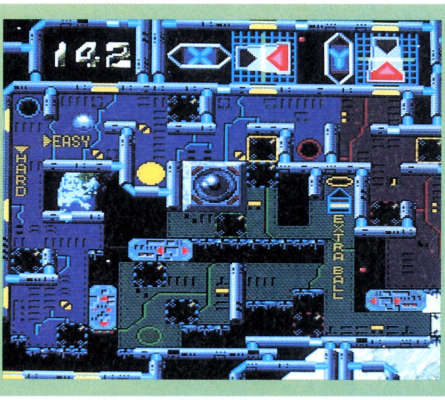
ここでは、画面にある板を左右に傾けながら、ボールをうまく転がして下に移動させていくんだ。




←左右のバランスが、とっても難しいんだ。あせらず、落ち着いてボールを転がそう。

### 37年後のステージ 月上空建設現場

ここは、ステージ全体がひとつの板になっているんだ。これを上下左右に傾けながら、ボールを迷路の中から出せばOK！ でも、なかなか思い通りにはいかないぞ。



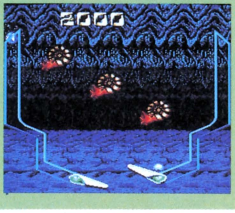

←画面の右上に、現在の板の傾きの状態が表されているんだ。

## BONUS CHANCE STAGE

## ボーナスチャンスステージ

### 4億6千万年前のステージ 古代海底

画面の中にいるターゲットにボールを当てると、ボーナス得点がもらえる。また、3匹ともヒットすると高得点!!

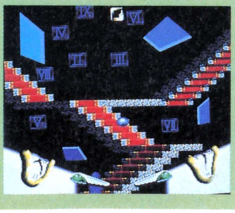



←ターゲットは、クラゲなどなんだ。

### ワープミス!! 異次元ステージ

ときどきワープミスをして、入ってしまう異次元ステージ。

画面に出てくる、II、IIIといった文字にボールを当てよう。



←時計がよじれていて、いかにも異次元空間だね。

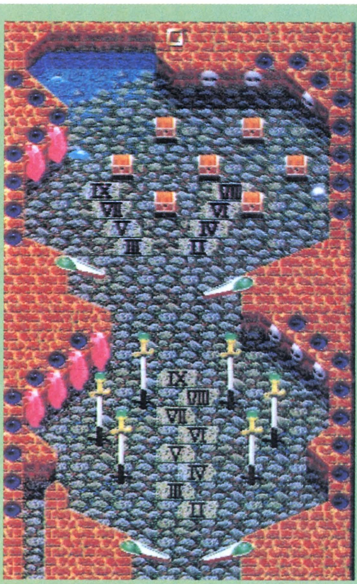
### 940年前のステージ 中世ダンジョン

このステージには、剣や宝箱があって、なんとなくRPGの雰囲気が感じられるね。

ここでは、同種のターゲットを完成させると倍率がアップするんだ。倍率を上げていけば、ボーナス得点がガンガン入るぞ。

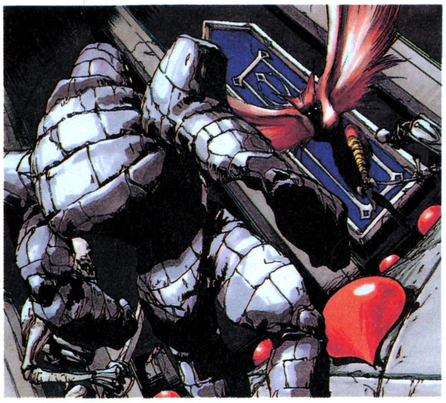



⬆宝箱の中には、金貨やミミックが入っているよ。



## WRITER'S NOTE

アーケードなどにある本物のピンボールはあまり人気がないけれど、これがゲームになると雰囲気がガラッと変わって楽しくなるのが不思議。特に多彩なボーナスステージには、おもしろいアイデアがいっぱいあるよ。（キリン）



## 本格派&ファンタジックな将棋

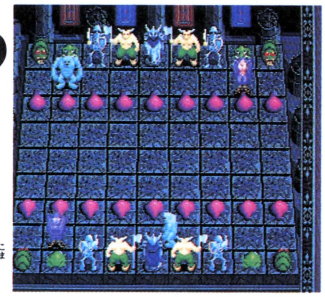
# 森田将棋PC

NECアベニュー／9月発売予定／¥7,200

ETC 4M

## 4つのモードで将棋の真髄を楽しめる

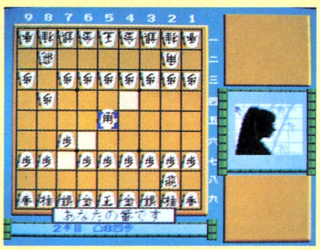
数ある将棋ゲームの中でも"最強"といわれる『森田将棋』がPCに登場した。将棋はイメージが地味だけど、その奥の深さを一度でも知ればハマることまちがいなしだ。その点、この『森田将棋』は、将棋の面白さを知ってもらうための工夫でいっぱいだ。たとえば、コンピュータ側にハンデをつけたり、"まった"をかけたりすることができる。さらに、いままでの常識を破った「モンスター駒」が将棋のイメージを一変させている。リアルに戦うモンスターたちを見ていると、将棋が非常に優れたSLGだということにきっと気づくはずだ！



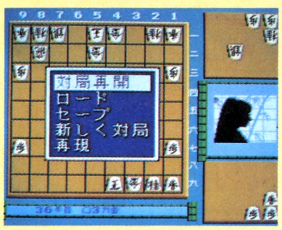
➡このモンスター駒でプレイする将棋がまたオツなもの。イメチェンした将棋はいいぞ！

### 1 腕をみがく「入門教室」

この「入門教室」モードは将棋初心者のキミにピッタシ。自分を有利にするハンデ設定や、駒の動く範囲がひと目でわかる親切設計だ。




⬆駒の動ける範囲が薄く変色して教えてくれるから、初心者でも安心だね。

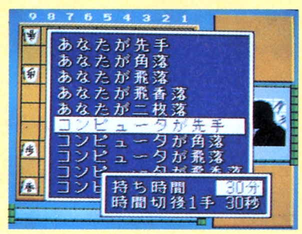


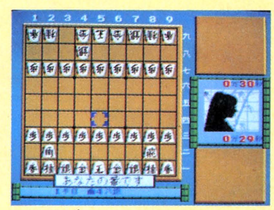

⬅いくつものハンデが用意されている。でも、ハンデに頼ってると上達しないぞ。

### 2 真剣勝負だ「将棋道場」

腕に覚えのあるキミには「将棋道場」が用意されている。このモードでは自分を不利にするハンデ設定や、持ち時間の設定もできるから、実戦そのものが楽しめる。セーブやプレイバックなどの機能も充実。試合後、じっくりと研究もできるぞ。

➡自分に不利なハンデをつけても勝てればかなりの腕前。

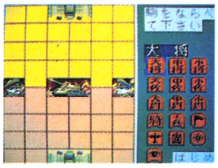


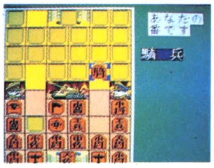
⬆画面右のシルエットのところに残り時間が表示されている。

### 3 GTで対戦「軍人将棋」

GTを持ってる人だけが楽しめる、軍人将棋モード。大将やスパイといった駒を、裏返しに自由に置き、敵の総司令部を占領すれば勝ちだ。敵の戦力がわからない分、将棋にはないスリルが味わえることまちがいなしだ。




⬆ずらりと並んだ持ち駒。配置が勝負の決め手かな。



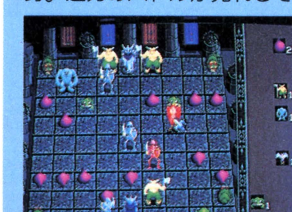

⬆相手の戦力は実際にぶつかるまでわからないぞ。

### モードチェンジ

駒モードで、将棋の駒がファンタジーのモンスターに変身。迫力のバトルが見れるぞ。



⬆ハーピーは角と同じ動きをする。



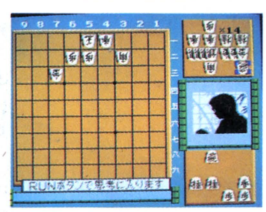
⬆相手の駒をとるときのアクションがリアルでカッコいいぞ！



⬆ゴーレムは飛車。確かに強そう。

### 4 王手、王手！「詰将棋」

このモードは、雑誌や新聞に載っている詰将棋の問題を解いてくれるんだ。駒の配置や持ち駒をセットすれば、あとは解答を待つだけ。リプレイを使って研究することもできるぞ。



⬆自分で作った問題をテストするのにも使えるぞ。

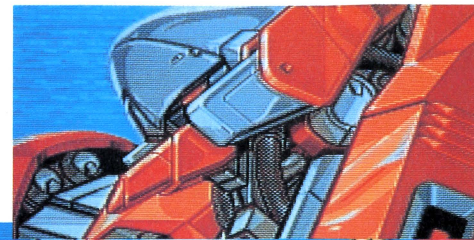
⬇どうしても解けない問題も解いてくれるぞ。これで練習すればキミの実力もアップ!!



# BROWNING
## ブロウニング

RIOT・日本テレネット／12月発売予定／予価¥6,980　ACT

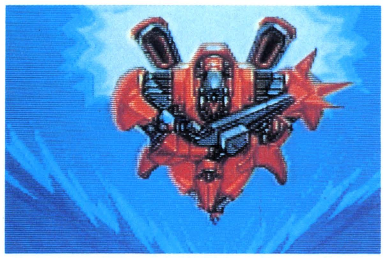
### 任務：敵最終兵器を破壊せよ





日本テレネットからハードSFの雰囲気バッチリのACTが登場するぞ。キミは統合軍の最強マシン「X-BRブロウニング」を操る。ゲームのほうは、大規模な陽動作戦に乗じて敵要塞「シースクエア」潜入、要塞内部で開発中の最終兵器の発見および破壊、そして、脱出の3段階に分かれている。

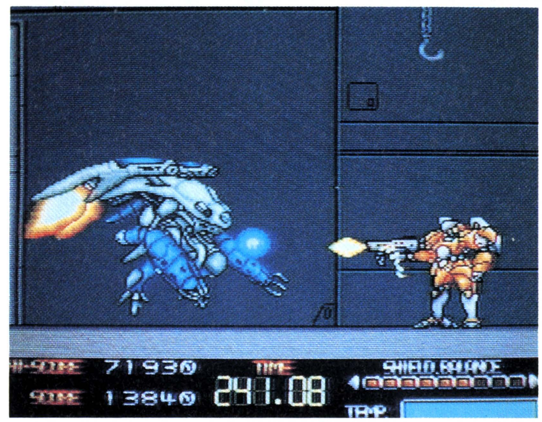
緊張感を高める演出と、いままでのACTよりもひと回り大きなキャラでのバトルが、きっとキミを興奮させてくれる。メカファン注目の1本だ。



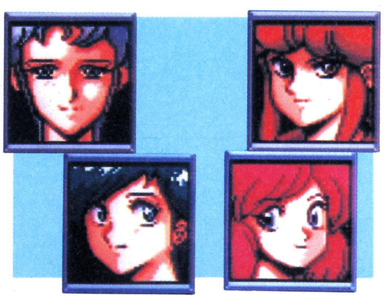
⬅海面すれすれを飛ぶブロウニング。潜入作戦スタート！



⬅左が主人公のブリッド。傭兵の間では伝説的人物。




⬅特殊任務は時間との勝負だ。残り時間にも注意！



# バブルガムクラッシュ

ナグザット／発売日未定／価格未定　AVG　4M

### メガ東京にはびこる悪を捕まえろ！

#### これがナイトセイバーズのPSだ!

美人揃いの正義の味方「ナイトセイバーズ」。メンバーは主人公のネネも含めて全部で4人。彼女たちは絶対に正体を知られないように、必要なときしかパワードスーツを着用しないんだ。そのパワードスーツもメンバーの身体的特徴や装備によって全員ちがう種類になっている。その活躍っぷりをぜひその目で楽しんでくれ!!



⬆これが主人公ネネのパワードスーツ。ピンクの機体がとってもかわいい。

⬇ブルーの機体は、すばやい動きが自慢。ほかにも隠された装備がありそうだ。





⬆ナイトセイバーズのリーダー。着用者が女性だから力よりも技で勝負だ。

OVAの人気シリーズ『バブルガムクラッシュ』がPCオリジナルのAVGになって登場。舞台は近未来の東京。そこは、サイバーテクノロジーが発展した世界で、犯罪が続発していた。「ナイトセイバーズ」の一員である主人公のネネは、パワードスーツによる大規模な銀行強盗事件の情報を入手する。プロの手口による犯行だというが……。ストーリー、ビジュアルともビデオに負けないデキ。メガ東京を舞台に、犯人追跡を全力で遂行するのだ!!



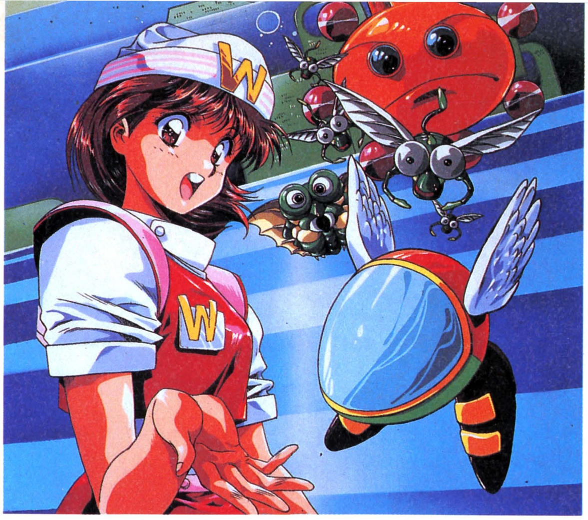

⬆かなり過激な襲撃。なぜ銀行を襲うのにこんな大がかりな装備が必要なのだろう？




⬅文字やグラフィックが大きい。これなら見逃す心配がないよね。

# スペースファンタジーゾーン

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG



## 行けオパオパ！　悪を倒せ!!

以前から話題には上るものの、なかなか全貌が明らかにされなかった『スペースファンタジーゾーン』。今回もまだ一部分しかお見せできないけれど、これだけでも十分完成度の高さがわかると思う。

ゲームの内容は、『ファンタジーゾーン』のオパオパくんが、２次元から３次元へと舞台をうつし、かつて『ファンタジーゾーン』で戦った強敵と、今度は『スペースハリアー』の世界で戦うというものだ。

くわしい情報が入り次第、紹介するので楽しみに待っていてね!!



⬅まぬけな顔をした敵キャラ。こんなのが近くに迫ってきたら、怖いかもしれない。




➡やっぱりこいつらを全部倒さないと、ボスのところまでたどり着けないのだろうか？

SHOPでお買い物




⬆ショップでは、いろいろなパワーアップアイテムが売っているぞ。

BOSS



### スタンパロン

またまたステージ１のボスキャラとして登場。せっかく顔もリアルになったのに、全国のオパオパのエジキになってしまうのか。



### ポッポーズ

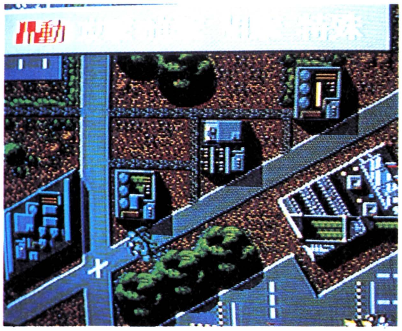
ステージ５のボス、ポッポーズ。目がものすごくかわいいね。ちゃんと小さいやつもいるし、倒すのをためらってしまいそうだ。

# レディ・ファントム

レーザーソフト・日本テレネット／発売日未定／価格未定　SLG

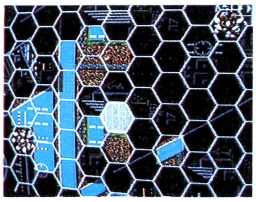
## OVAタイプのNEW・SLG

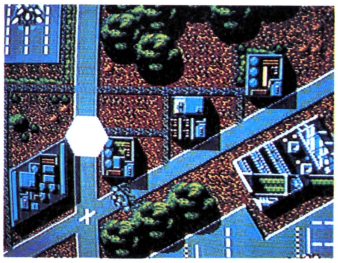
従来のＳＬＧとは一線を画する『レディ・ファントム』は、ＯＶＡを強く意識したストーリー構成となっている。主人公となるのは、５人の女性。それぞれが"ファントム・メディア"と呼ばれる精神力で動かすマシンを操るのだ。見逃せない１本になりそうなソフトだね!!



⬅勝利するためには、ただがむしゃらに戦闘するだけではいけない。

⬇それぞれのロボットには個性があり、使い方が重要になる。





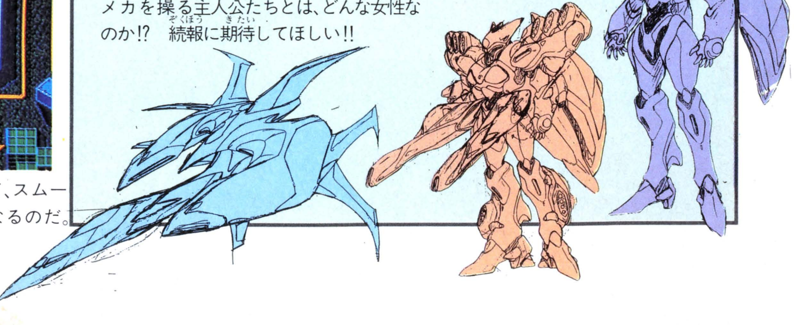
⬆このゲームでは、ターン制が廃止され、リアルタイム制になるぞ。



⬆ターン制の廃止によって、スムーズなゲーム展開が可能になるのだ。

### 主人公たちが操るメカ

メカを操る主人公たちとは、どんな女性なのか!?　続報に期待してほしい!!



# シュヴァルツシルト

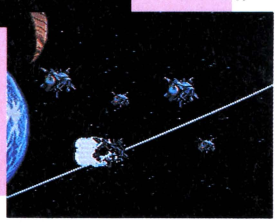
工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定　SLG

## 強力SLGの移植版!!

すでにパソコンで発売され、シナリオSLGという新境地を開拓した『シュヴァルツシルト』が装いも新たにPC版として登場だ。グラフィック、BGMなどのあらゆる面でパワーアップされて、かなり期待のできる作品に仕上がっているぞ。



⬅宇宙空間を航行する戦艦。さすがにグラフィックの描き込みがスゴイッ!!



➡右舷前方より敵艦隊の砲撃！　味方巡洋艦1隻大破!!　ってな感じじかな？

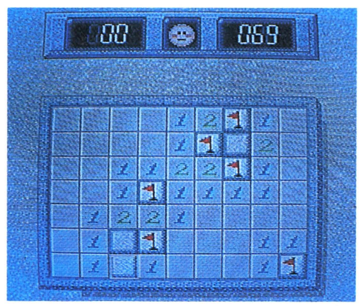
# マインスウィーパー

パック・イン・ビデオ／発売日未定／価格未定　PZG

## 頭脳派にピッタリのPZG

アメリカで好評を博した同名ゲームのPC版。碁盤の目状に敷きつめられたパネルをめくって、隠された機雷を探査するという単純な内容なんだけど、やり込んでいくうちに中毒症状がでる危険なパズルゲームなのだ。

通常モードのほかに、対戦モードやエディットモード、そして7つの海を征服するという「7－MISSIONS」など、多彩な構成で飽きさせないところがウリだぞ。



⬅タイトルの「マインスウィーパー」とは、今話題の掃海艇のこと。

# 太平記

インテック／発売日未定／価格未定　SLG

## 南北朝の乱を描いたSLG

『戦国関東三国志』でSLGファンを大いに沸かせたインテックから、またまた期待度十分の新作が発表されたぞ。このゲームの舞台となるのは1330年頃の日本で、足利尊氏と新田義貞の2人の武将を主人公に物語が展開するというもの。続報を楽しみに待つべし!!




➡2百数十名も登場する武将を仲間にして、全国統一を目指せ!!




⬅合戦はHEXフィールドでおこなわれる。高度な戦略を試せるのだ。

# ダイノフォース

ユニポスト・オブ・ジャパン／来年春発売予定／価格未定　STG 4M

## 迫力戦闘のSTGだ!!

ちょっと変わったSTGが、ユニポスト・オブ・ジャパンから登場だ!!　どこが変わっているのかというと、パワーアップの仕方が違うらしい。敵の出すアイテムではなく、敵の倒し方によって自機が成長するとのことなのだ。新情報を楽しみに待っていてくれ!!




➡なかなかハデな感じの画面だ。どんな戦闘が繰り広げられるのか楽しみだね。




⬅超巨大キャラの登場。しかし、下のゲージがどんな意味を持つのか気になるね。

# 将棋 初心者無用

ホームデータ／発売日未定／価格未定　ETC 4M

## 上級者向けの将棋だ!!

『将棋　初段一直線』で、PCエンジン界に将棋ゲームの世界を拓いたホームデータから、新たな挑戦状が将棋ファンのみんなに向けて発表された。その名も『将棋　初心者無用』。読んで字のごとく、これは将棋の腕に自信を持つキミだけが、プレイする資格を持つ高レベルの作品なのだ。まだ、内容の全貌ははっきりしないが、少なくとも前作よりも強力な思考力を持つ作品になるとのことだぞ！



⬅長い歴史を持つSLGの将棋。その奥の深さは計り知れないのだ。

# ウルトラBOX 第5号

ビクター音産／9月発売予定／¥4,800　ETC

## シリーズ第5弾登場!!

創刊以来、順調に独自の世界を確立してきた『ウルトラBOX』。さて第5号の内容はというと、アニメ監督養成ゲームの「となりのトロロ」や、「どきどきハードルランド」など、今回も盛りだくさんの内容だ。シリーズ物の「クスト」がついに最終回となる。乞うご期待!!



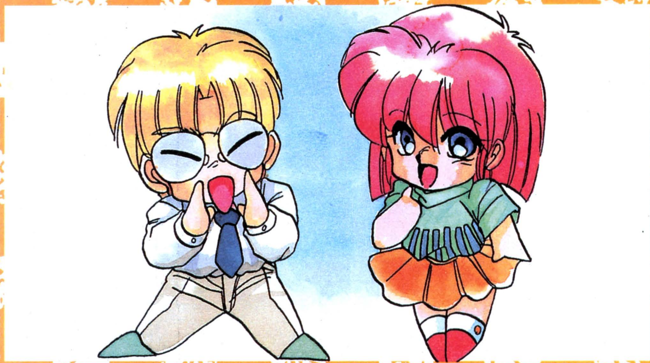
⬅一体どんな結末が待っているのか？　気になる「クスト」の一場面より。




➡『4号』で思わず燃えた、「なわとびランド」のようなお楽しみはあるかな？

# 出します見せます ゲーム業界 裏のウラ

普段のゲーム記事ではお見せできない、ゲーム業界の裏側をスパッと見せます!!



## ビクター音産 第2回

### ゲーム開発最前線



ニューメディア事業部次長
**小森治信氏**
ビクター音産をまとめる、ナイス・ミドルの敏腕プロデューサー。

すべてのよりどころは、長年のレコード制作の経験から得た「ソフト制作の基本的なコンセプトは、媒体がどう変わろうと同じである」という信念でした。自信もありました。システムとしては、はるかに成熟していた音楽の世界の「プロデューサー・システム」を本格的にパソコンのソフト制作にも取り入れようと考えたのです。つまり「プログラマー、サウンドクリエイター、グラフィックス関係者など、それぞれに関係する人間はすべてアーティストである。そしてそれらのアーティストをプロデューサーとしてまとめ、市場のニーズや独創性、時代の方向性を配慮してひとつの作品として生み出していく」という考えです。そのころちょうどパソコンソフト制作の現場では、「すべてをひとりのプログラマーが手がける」という時代から、「それぞれ得意とするジャンル・担当分野の人間が何人もひとつの作品にかかわる」という時代に変化してきたときでした。まさにビクター音産の考え方が必要とされる時代になってきたのです。そしてその考えをもとに、AVG『新竹取物語』が制作、発売され、ビクター音産の新しい事業は歩みだしたのです。（つづく）




⬆これが記念すべき第1弾ソフト、『新竹取物語』だ！

## NECアベニュー 第5回

### ナイスガイ Mr. TABETAの
### 業界用語の基礎知識



プロデューサー
**多部田俊雄氏**
現在『M&M』のマスターアップで奮戦中！

当社の今後1年間のラインアップを見ると、なんと4作ものRPGが名を連ねています。そのうちの2作はご存じ『M&M』の『ブックⅠ・Ⅱ』で、うちの松田浩二やディレクターの「O」が制作を担当しているのですが、残りの2作はというと……NECアベニューの最悪ケースとして悪評も高い私の「趣味のお仕事」と化しているんですね。そーいうワケで、今回は立ち上げ直後の超多忙時期とバッティングしてしまいイキナリ規模縮小。来月はがんばりますので見捨てないでくださいね。

◆　カ　行　◆

**かいはつすけじゅーる（開発スケジュール）**

そのとおりに進行したらいいな、という開発関係者のはかない望みの集大成。おみくじ程度の気休めになる。

**ぎょうかい（業界）**

広告業界、TV・ビデオ業界に次いで奇人変人が多いうえに、先のどの業界よりも女性人口が少ないという、もっとも救われるところの少ないのがゲーム業界である。（つづく）

## 日本テレネット 第2回

### 天使が生まれた日

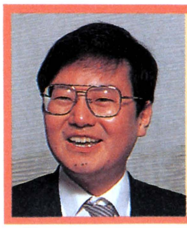


第1開発事業部　企画
**西　健一氏**
RIOT初のCDロム新システム専用作品『天使の詩』のマスターアップに、超多忙な毎日を送る。

ケルト関係の本を読み進めていくと、「髪の色よりも瞳の色が薄いケルト人は、他民族から白日夢でも見ているように思われていた。そして彼らは、海の彼方、湖の彼方、地の底、森の奥で現世とつながっているという陰の世界を信じていた」……これだ!!　2.5万ボルト（当社比）の電流が身体を突き抜けた。

ナムコ 第2回

# ナムコの「あとがき」



広報センター
**西村幸久氏**

ナムコの広報誌「NG」で、"のそ"ちゃんの愛称で活躍中の広報さんだ。

最近「バーチャル・リアリティ」とか「仮想現実」とかの言葉が大はやりである。ナムコでもこの6月の初め、かの『バーチャリティ1000SD』(英国 W.Industries社製)の導入を図ったことをニュースとして発表したので、今回のちょっとしたブームに一役かったことになる。まだこの概念自体新しく、そんなにバリエーションがあるわけではないので、雑誌なんかによっては旧態依然としたものまでがしたり顔で「我もバーチャル！」と出ていたりしたが、本来の定義としては「人間の五感に情報を伝達し、実在しない空間や遠隔にある空間を人間の意識の内部に存在させ、そこでの行動を可能にする技術」(東大 月尾嘉男先生)ということになるそうである。ゲームに限っていえばプレイヤーのアクションとリアクションとがインタラクティブに表現されることで五感をフル可動させ、ドラマへの参加性と興奮とを最高度に高めたものといえる。こうしたなかナムコはゲームの世界をどんな方向にもっていこうとしているのか？ それは次号で！ (つづく)

アイレム 第2回

ホスト高津の

# ライダーズハイ！



販売促進課
**高津祥一郎氏**

バイクレースに命を賭ける、熱血広報さん。

毎度！ 読者の諸君、夏休みは楽しくすごしたかな？

アイレムは燃えたで〜。涙したな、感動もんや。ここに写っているみんなは、今年もレースで頑張ったんや。これを読んでくれている諸君はもちろん、応援してくれたよな！ マシーンは鈴鹿の嵐になった！ ほんまに今年の夏は燃え尽きた、真っ白に!! (つづく)



ヒューマン 最終回

# 証言 私はこうして業界に入った！



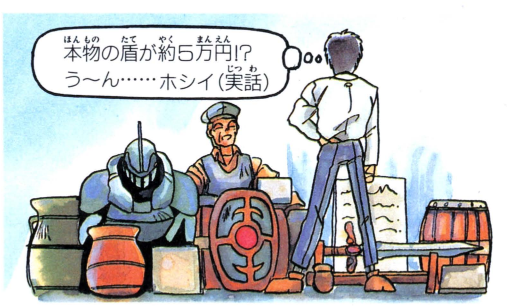
事業部研究開発室
**吉田秀司氏**

ヒューマン・クリエイティブ・スクール卒業後、ヒューマンに入社。現在プログラマーとして活躍中!!

その当時ボクはコンピュータについて何も知らず、アイデアをただ書き殴るという状態で、とても企画書とはいいがたい代物しか作成できませんでした。その後も何度か企画書を書いてはメーカーに送ってみましたがいい結果は出ませんでした。

そうこうしているうちにH C Sのことを知り「ここに入学すればハード(特にゲーム機)の知識を学ぶことができるし業界への一番の近道になる」のではないかと思い入学を決めました。コンピュータについて何の経験もないボクは、入学当時不安ばかりでした。しかしHCSでは「コンピュータについて経験のない人たち」を対象としたカリキュラムを組んでいたので、初心者のボクにも非常に理解しやすく、不安は徐々に消えていきました。また放課後や休日に学校を解放してくれたおかげで、コンピュータを持っていないボクはとてもたすかりました。不明なところがあれば、すぐに先生に聞くという理想的な勉強法もできたので、それまで絶対無理だと思っていたプログラムも理解し始めました。プログラムは1度コツをつかむとどんどん進み、知らず知らずのうちにハードの知識も身についていきました。

最初はゲームデザイナーを目指していたボクですが、プログラマーとして念願のゲーム業界入りを果たしたのです。 (終わり)




ここから話はとんとん拍子に進む。『エグザイル』のマスターアップと同時にイギリスへ出向き(プライベートね)、資料の買い出し。

帰国後、企画書を提出しミーティング。「そんな軟派なの、ウケないんじゃないの？」という意見を解き伏せ、システムとシナリオの作成。主人公はケアルという青年だけど、中心人物はクレアという少女。コマンド選択式の戦闘に、フィールドの移動は2Dで、などなど……。こうして『天使の詩』の開発はスタートしたのです。

最後にこの『天使の詩』のタイトルの由来をちょこっと。

興行成績はイマイチだったヴィム・ヴェンダース監督作品「ベルリン・天使の詩」。ここにタイトルの秘密が隠されているのだが、勘のいい人は気付いたはず。そう、そのままいただいたってわけさ(ダッセーッ)。

じゃあ次回は、企画段階でもめたことについて書こうと思うんで……バイバイ！ (つづく)

ソフトハウスインフォメーション

# SOFTHOUSE INFORMATION

## シュールドウェーブ

PCエンジンへの参入を発表。参入第1作目はCDロムの作品で、タイトルは『ココロン』。これはFCで発表されているACTで、キャラクターを自分の好みで作ることができたり、好きなステージから挑戦できたりする自由度の高いゲームなんだ。さらに、マイキャラはもちろんのこと、敵キャラや舞台の雰囲気もかわいらしくて、とってもメルヘンチックなのだ。女の子でも十分楽しめそうなこのゲーム、新情報が入り次第紹介していく予定なので、楽しみに待っていてね!!

## U. P. L.

U. P. L. ファンのみんなお待たせ!! 待ちに待った、新作の発表だ！ 今度の作品は、タイトルはまだ未定だけど麻雀ゲームなのだ。ファンタジー世界が舞台となっていて、マップを移動しながら各地を旅していき、敵との戦闘などは麻雀での勝負でおこなうというものだ。メディアは4MのHuカード、発売日、価格はまだ未定。続報をお楽しみに!!

## ライトスタッフ

すでに発表されている『アルシャーク』より一足早く、オリジナルの横スクロールSTGを発売することが決定したぞ！ 来年4月の発売予定で、メディアはHuカード。

## インテック

すでに制作は発表されてはいるものの、内容が明らかにされていなかった『ハンター』の姿が見えてきた!! なんとこのゲームは、剣と魔法の世界で冒険がくりひろげられる、ACT+AVG+RPGという、マルチジャンルのゲームらしいのだ！ 使用されるビジュアル枚数は1000枚以上ということで、超豪華なアニメーションが楽しめそうな作品。早くも情報が楽しみな、期待の1作になりそうだね。新情報を楽しみに待っていてくれ！

## ヒューマン

本誌「読者参加ゲーム」でおなじみの『ファージアスの邪皇帝』を、CDロム新システム専用ソフトとして発売することを発表。ジャンルはRPGで、発売は来年の夏ごろを予定しているそうだ。基本的な舞台設定はファンタジーだけど、SF的な要素が盛り込まれているため、従来のRPGとはかなり雰囲気の違うものになりそう。ビジュアルシーンのグラフィックやくわしい情報が、今月号のP.7に載っているので、そちらも見てね。

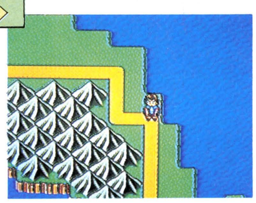
## ハドソン

すでにCDロム新システムでの発売が決定している『雷電』が、Huカードでも発売されることが決定したぞ！

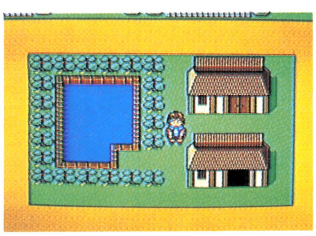
くわしい内容は、来月号でバッチリ紹介する予定なので、楽しみに待っていてね！

## I. G. S.

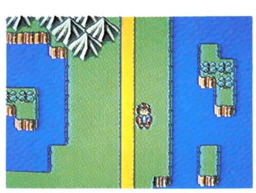
### タイトル、ジャンル不明のナゾの新作が登場だ!



I. G. S. から新作が発表されたが、実はコレ、タイトルはおろかジャンルまで発表されていない、ナゾのソフトなんだ。

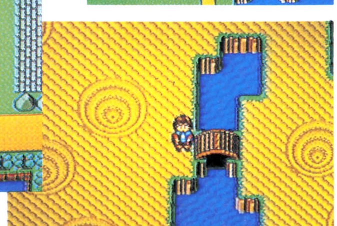


発表されたのは、この画面写真のみ。見るからに「RPGっぽい」んだけど……。



ゲームのくわしい内容がわかり次第、本誌で紹介するので、楽しみに待っていてね！



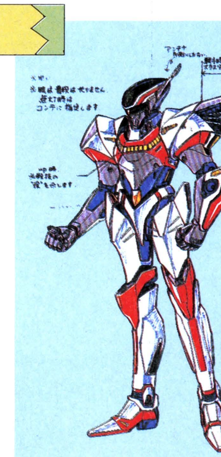


＊画面は開発中のものです

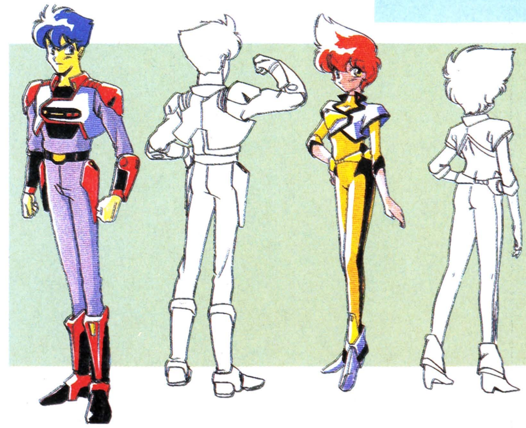
## アトラス

### 『雀偵2』の最新情報だ!

前号で第1報をお伝えした『雀偵2』の最新情報が入ったぞ！ 今回の『雀偵2』は、舞台を近未来の地球に移し、主人公の“探偵ダイ”が、悪の秘密結社「麻龍」の野望を打ち砕く……という内容だ。麻雀勝負や、イベント・アニメシーンも前作以上にパワーアップ、楽しみな1作だ！



⬅主人公ダイが未知なる科学力で武装する“宇宙探偵ディバン”



⬅左側にいるのが、今作の主人公の探偵ダイ。右側の女の子が、ダイのパートナーをつとめるマリー。2人は「麻龍」の野望を打ち砕くことができるのか!?

# Time Schedule

## タイムスケジュール

込 消費税込み
（無印は消費税含まず）
H　Huカード
C　CDロム
S　スーパーグラフィックス
SCD　CDロム新システム

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ACT | アクション | AVG | アドベンチャー | SLG | シミュレーション | PZG | パズルゲーム | A·PZG | アクション パズルゲーム |
| RPG | ロールプレイング | STG | シューティング | SPG | スポーツ | A·RPG | アクション ロールプレイング | ETC | その他 |

| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 形態 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 8／2(金) | スクウィーク | ビクター音産 | H | ¥6,400 | PZG |
| 8／9(金) | はなたーかだか!? | タイトー | H | ¥7,200 | STG |
| 8／9(金) | パワーリーグ4 | ハドソン | H | ¥6,500 | SPG |
| 8／9(金) | BURAI　八玉の勇士伝説 | リバーヒルソフト | C | ¥7,200 | RPG |
| 8／23(金) | 1941 | ハドソン | S | ¥9,800 | STG |
| 8／23(金) | ヴァリスIV | レーザーソフト日本テレネット | C | ¥6,780 | ACT |
| 8／30(金) | 聖竜伝説モンビット | ハドソン | C | ¥6,800 | RPG |
| 8／30(金) | パワーゲイト | パック・イン・ビデオ | H | ¥6,200 | STG |
| 8／30(金) | ファイヤープロレスリング2nd BOUT | ヒューマン | H | ¥6,900 | SPG |
| 9／20(金) | ヒット　ジ　アイス | タイトー | H | ¥6,800 | SPG |
| 9／20(金) | ワールドジョッキー | ナムコ | H | ¥5,800 | SPG |
| 9／27(金) | どらごんEGG! | メサイヤ | H | ¥6,500 | ACT |
| 9／27(金) | ニュートピアII | ハドソン | H | ¥7,200 | A·RPG |
| 9月下旬 | コリューン | ナグザット | H | 価格未定 | STG |
| 9月予定 | ウルトラボックス第5号 | ビクター音産 | C | ¥4,800 | ETC |
| 9月予定 | クイズアベニュー2 | NECアベニュー | C | ¥6,000 | ETC |
| 9月予定 | バニラシンドローム | ニチブツ | C·SCD | ¥7,000(予) | ETC |
| 9月予定 | マイト&マジック | NECアベニュー | C | 価格未定 | RPG |
| 9月予定 | 森田将棋PC | NECアベニュー | H | ¥7,200 | ETC |
| 10／4(金) | メソポタミア | アトラス | H | ¥6,800 | ACT |
| 10月上旬 | エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス | ブレイングレイ | C | 価格未定 | A·RPG |
| 10月上旬 | ソーサリアン | ビクター音産 | C | 価格未定 | A·RPG |
| 10月予定 | タイムクルーズ2 | フェイス | H | ¥7,200 | ETC |
| 10月予定 | 天使の詩 | RIOT日本テレネット | SCD | ¥7,400(予) | RPG |
| 10月予定 | マジカルチェイス | パルソフト | H | ¥7,800 | STG |
| 11月予定 | 将棋　初心者無用 | インテック | H | ¥7,300 | ETC |
| 11月予定 | トイレキッズ | メディアリング | H | 価格未定 | ACT |
| 11月予定 | スーパーメタルクラッシャー | パック・イン・ビデオ | H | ¥6,200(予) | SLG |
| 11月予定 | パチ夫くん　十番勝負 | ココナッツジャパン | H | 価格未定 | ETC |
| 秋／予定 | 太閤記 | アスク講談社 | C | 価格未定 | SLG |
| 秋／予定 | 雷電 | ハドソン | H | 価格未定 | STG |
| 12月予定 | シャドー・オブ・ザ・ビースト | ビクター音産 | SCD | 価格未定 | ACT |
| 12月中旬 | スパイラルウェーブ | メディアリング | H | 価格未定 | STG |
| 12月予定 | クイズの星(仮) | サン電子 | C·SCD | ¥6,500 | ETC |
| 12月予定 | 雀偵物語2　宇宙探偵ディバン | アトラス | C | 価格未定 | ETC |
| 12月予定 | ブロウニング | RIOT日本テレネット | SCD | ¥6,980(予) | ACT |
| 年末 | キャンペーン版大戦略II | マイクロキャビン | SCD | 価格未定 | SLG |
| 年末 | シュヴァルツシルト | 工画堂スタジオ | C | 価格未定 | SLG |
| 年末 | 麻雀ゲーム(タイトル未定) | U.P.L. | H | 価格未定 | ETC |
| 年末 | レディファントム | レーザーソフト日本テレネット | SCD | 価格未定 | SLG |
| '92 1月予定 | ココロン | シュールドウェーブ | C | 価格未定 | ACT |
| '92 5月予定 | ハンター(仮) | インテック | C | 価格未定 | ACT |
| '92 夏／予定 | ファージアスの邪皇帝 | ヒューマン | SCD | 価格未定 | RPG |
| '92 夏／予定 | サイレントメビウス | 角川メディア・オフィス | SCD | 価格未定 | RPG |

## ■発売日未定のソフト

| ソフト名 | メーカー名 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|
| ああっ女神さまっ | メサイヤ | H | ACT |
| あげだま(仮) | NEC・HE | H | ACT |
| アルシャーク | ライトスタッフ | SCD | RPG |
| IT CAME FROM THE DESERT | ビクター音産 | C | AVG |
| ウィザードリィI～V | ナグザット | SCD | RPG |
| F1サーカスSPECIAL POLE TO WIN | ニチブツ | SCD | SPG |
| ギャラクシーフォース | NECアベニュー | H | STG |
| 銀河お嬢さま伝説YUNA | ハドソン | SCD | AVG |
| ゲイングランド | NECアベニュー | H | ACT |
| コズミック・ファンタジー3(仮) | レーザーソフト日本テレネット | SCD | RPG |
| 斬 | タイトー | C·SCD | SLG |
| 神聖刻記　ブリーダーズ・ワース(仮) | メサイヤ | SCD | RPG |
| スターパロジャー(仮) | ハドソン | SCD | STG |
| ストライダー飛竜 | NECアベニュー | S | ACT |
| スペースサンダー(仮) | ハドソン | SCD | STG |
| スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | C | STG |
| ZERO WING | ナグザット | H·C | STG |
| ダイノフォース | ユニ・ポスト・オブ・ジャパン | H | STG |
| 太平記 | インテック | C | SLG |
| 達人 | タイトー | H | STG |
| DOUBLE DRAGONII | ナグザット | SCD | ACT |
| チキチキボーイズ | NECアベニュー | SCD | ACT |
| ちびまる子ちゃん(仮) | ナムコ | H | 未定 |
| 中華大仙II(仮) | タイトー | H | ACT |
| TVスポーツ　ベースボール | ビクター音産 | H | SPG |
| TVスポーツ　ホッケー | ビクター音産 | H | SPG |
| TVスポーツ　バスケットボール | ビクター音産 | H | SPG |
| 天外魔境II | ハドソン | SCD | RPG |
| 天地を喰らう | NECアベニュー | SCD | ACT |
| トップをねらえ! | リバーヒルソフト | SCD | ETC |
| ドラゴンスレイヤー　英雄伝説 | ハドソン | SCD | RPG |
| ドラゴンブリード | アイレム | H | STG |
| 21エモン | NEC　HE | H | 未定 |
| 熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編 | ナグザット | SCD | SPG |
| バブルガムクラッシュ | ナグザット | H | AVG |
| バリスティックス | ビクター音産 | H | ACT |
| ピーターパックラット | テンゲン | H | ACT |
| ファイティングラン | ニチブツ | H | ACT |
| フォゴットンワールド | NECアベニュー | SCD | STG |
| BURAIII | リバーヒルソフト | SCD | RPG |
| プリンス　オブ　ペルシャ | リバーヒルソフト | SCD | ACT |
| ホームデータの囲碁 | ホームデータ | H | ETC |
| BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ) | NECアベニュー | SCD | ACT |
| ポピュラス　ザ・プロミストランド | ハドソン | SCD | SLG |
| ホラーストーリー | NECアベニュー | SCD | ACT |
| マーブルマッドネス | テンゲン | H | ACT |
| マインスウィーパー　掃海艇 | パック・イン・ビデオ | C | PZG |
| マジカルパズル・ポピルズ | テンゲン | H | A·PZG |
| マミーヘッド(仮) | タイトー | H | STG |
| 魔物ハンター妖子　魔界からの転校生 | メサイヤ | SCD | AVG |
| ミズバク大冒険 | タイトー | H | ACT |
| 盟約の定義 | ヒューマン | H | RPG |
| モンスターメーカー | NECアベニュー | SCD | RPG |
| ライザンバーIII | データウエスト | SCD | STG |
| 雷電 | ハドソン | SCD | STG |
| ルーム | ビクター音産 | SCD | AVG |
| レインボーアイランド | NECアベニュー | SCD | ACT |
| LORDS OF THE RISING SUN | ビクター音産 | C | SLG |
| ロードス島戦記 | ハドソン | C | RPG |
| ワードナの森 | NECアベニュー | SCD | ACT |

# 勝PCエンジン 10月号は 8月30日(金)発売！

# 次号予告

大ハリキリの10月号！　ご好評におこたえして、またまたマルカツがお贈りするRPG大特集。読んだヒトには新学期に絶対イイことが起こるはず!?　そして、な、なんと超特大ウルトラ新作の情報初公開!!　これは見逃すワケにはいかないゾ。もちろん、みんながとっても知りたいと思ってるハードの情報もバッチリだからネ！　宿題終えたら、書店へ走れ!!

## EDITORS'TOPICS

今年はわがメディアオフィス社員のオメデタ（結婚）が続いている。しかし、まさかあのヒトまで決まるとは…。そうそう、P.4から掲載されたオメデタもよろしく。(佐)

東京ベイ○○○○ホテルに行った。缶ビール1本800円、三色おむすび2,350円というルームサービス料金表を見て、水を飲んで寝た私は、2号続けての貧乏人。（後）

先月号のF1付録がおかげ様で大評判。みんな調子にのって今度は相撲がいい、いや競馬だと言いたい放題。単なる趣味の本になっていきそう。コワイ…　（山）

業界の人なら誰でも知っているあの中本さんと久々に食事に行った。牛タン屋→高級クラブ→ディスコと延々7時間。同行の藤原さんともども、そのパワーに脱帽。(松)

最近ハマってるのは、"テーブルトーク"。毎週金曜日の真夜中に旅立ってるの。はやく次の冒険がしたいワン♡（マスター、もっと使える魔法くださいね）　（の）

エプソン製MS-WINDOWS3.0が発売されて、ついに愛機にもGUI環境がもたらされた。役に立たないという声もあるけど、動くだけで楽しいソフトなので大満足。(由)

恋に破れてとりあえずやることがなくなったので、一日一回恥ずかしい体験をしようと決めた。そうだ、今日はポエムを書こう。…われながら恥ずかしい。　（希）

馬主になりたいと思う今日この頃。三冠馬になり、そのうえにJC、有馬記念に勝てば、賞金総額は約7億。海外に別荘を買って……。　（まだ白昼夢を見ているⓉ）

いやーもうすっかり夏すネッ！　夏といえばやっぱりパチンコ。これにかぎるっス。クーラーきいててとってもすずしい。ついでにサイフもすずしくてグーである。(大)

れんさいマンガ⑮ 楽田亀丸一家の一日




〈参考文献〉「極道くん漫遊記」中村うさぎ（角川文庫）、「虚空の眼」P.K.ディック（創元文庫）

## コンプファミリー テレホンネット

横浜 045(541)0000
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

"サイレント"ファン必聴！

現在～8/4　Sメビウス特報〈その1〉
8/5～8/19　〃　〈その2〉

## ライター大募集

勝では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

## おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
勝PCエンジン「○○係」

## STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本 剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原 保　小畑雄二　化石ハウス　超 音 速（渡部功一、西谷英晃、根上広行）　玉木成子　安藤 誠　小林 昇　柏原康雄
Writers……中村泰宏　今村文二　岡本敦行　山崎 拓　増島 健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　森田慶子　佐藤裕志　川ロハヂメ　小西晃治　中川立一　廣木克哉　菊池武史　東 千里　山猫（平井太郎、八尋 峻）
Photographers…林 久平　倉部和彦　分部辰浩　林 克典　伊豆倉守一　舟喜 力　加藤幸広　庄司康治
Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバモリオカ　小松崎祐子　大曽根晶子

月刊 勝PCエンジン 9月号
1991年9月1日
特別定価400円(本体388円)
雑誌コード 13575-9

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷



　次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承下さい。




月刊 マル勝PCエンジン 1991 9月号 1991年[illegible]月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第9号通巻33号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部 ☎03(3817)8523 編集部 ☎03(3221)3521
特別定価400円(本体388円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357509404
雑誌コード13575-9